

CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERCENA

2⁹⁰
zł

3 SUPERPLAKATY!

TARZAN

TEST

EXTRA

- Jak kupić działkę na Księżycu

INTERNET

- Zakupy w Sieci
- Internet w Wąchocku

SPRZĘT

- Mózg – sterowanie myślami

KINO

- Blair Witch Project
- South Park

TEST

TYLKO U NAS

NEED FOR SPEED

PORSCHE

2 0 0 0

POŁĄCZENIA

GPS: systemy
supernawigacji

ZAPOWIEDZI

COMMAND & CONQUER
Firestorm + Renegade



Wygraj wycieczkę do Tunezji

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt. Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać. Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows

PSX: Sony Playstation

N64: Nintendo 64

GB: Game Boy

GBC: Game Boy Color

DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

PC PSX N64 DC PL

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

2,90 zł Wyd. H.Bauer 1-∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie. Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM” i „QUAKE”.

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wielkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN” czy „VIRTUA FIGHTER”.

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS” pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND”), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD”).

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED”, czy „WIPEOUT 64”.

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małych rąk, refleksu koby i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT”, czy „BANJO-KAZOOIE”.

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION”) oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT”).

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000”), hokej („NHL 2000”) i koszykówka („NBA LIVE 2000”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA”.

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0”).

CLICK! Oceny

1

Beznadziejna
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2

Slabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3

Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4

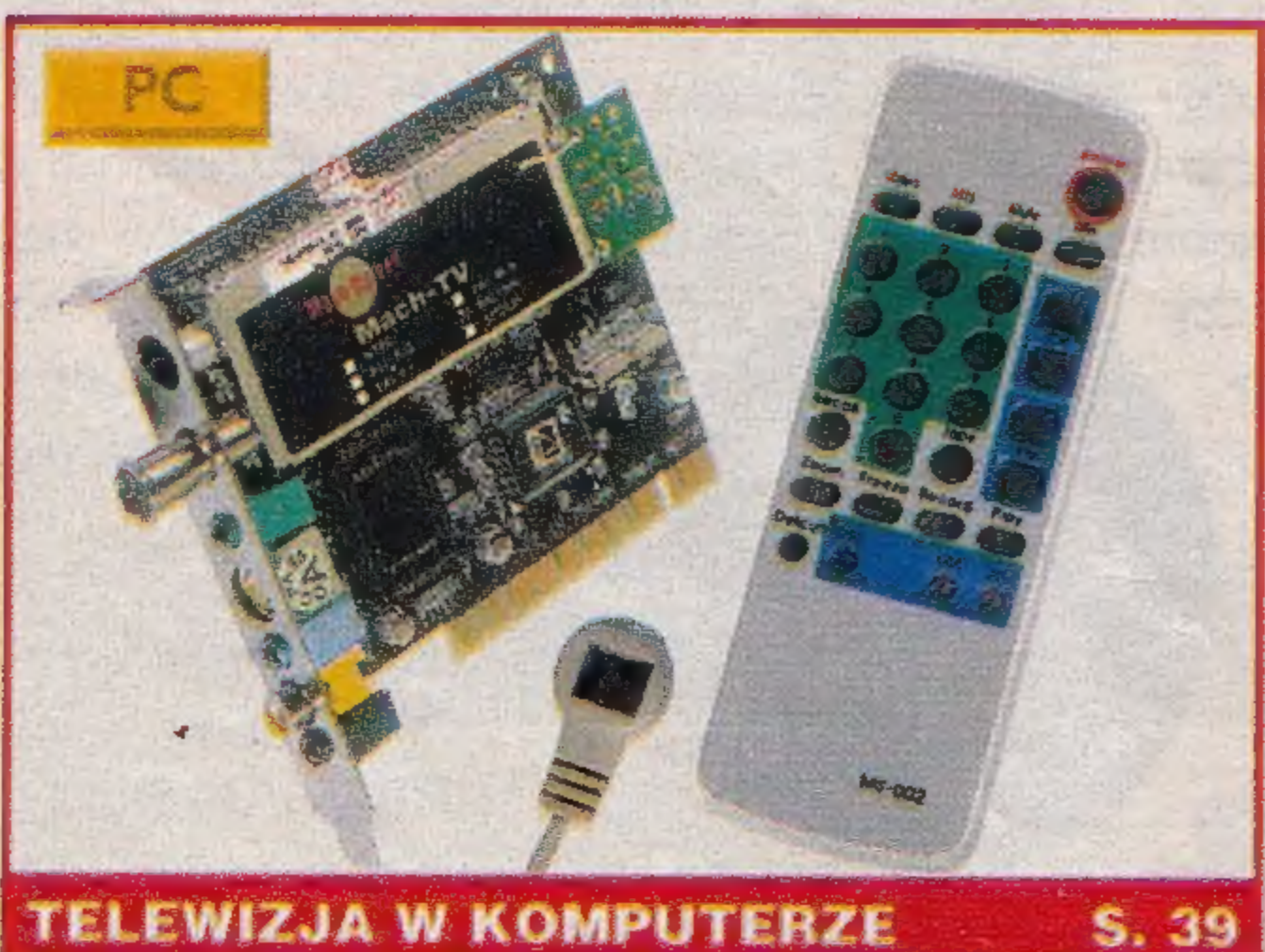
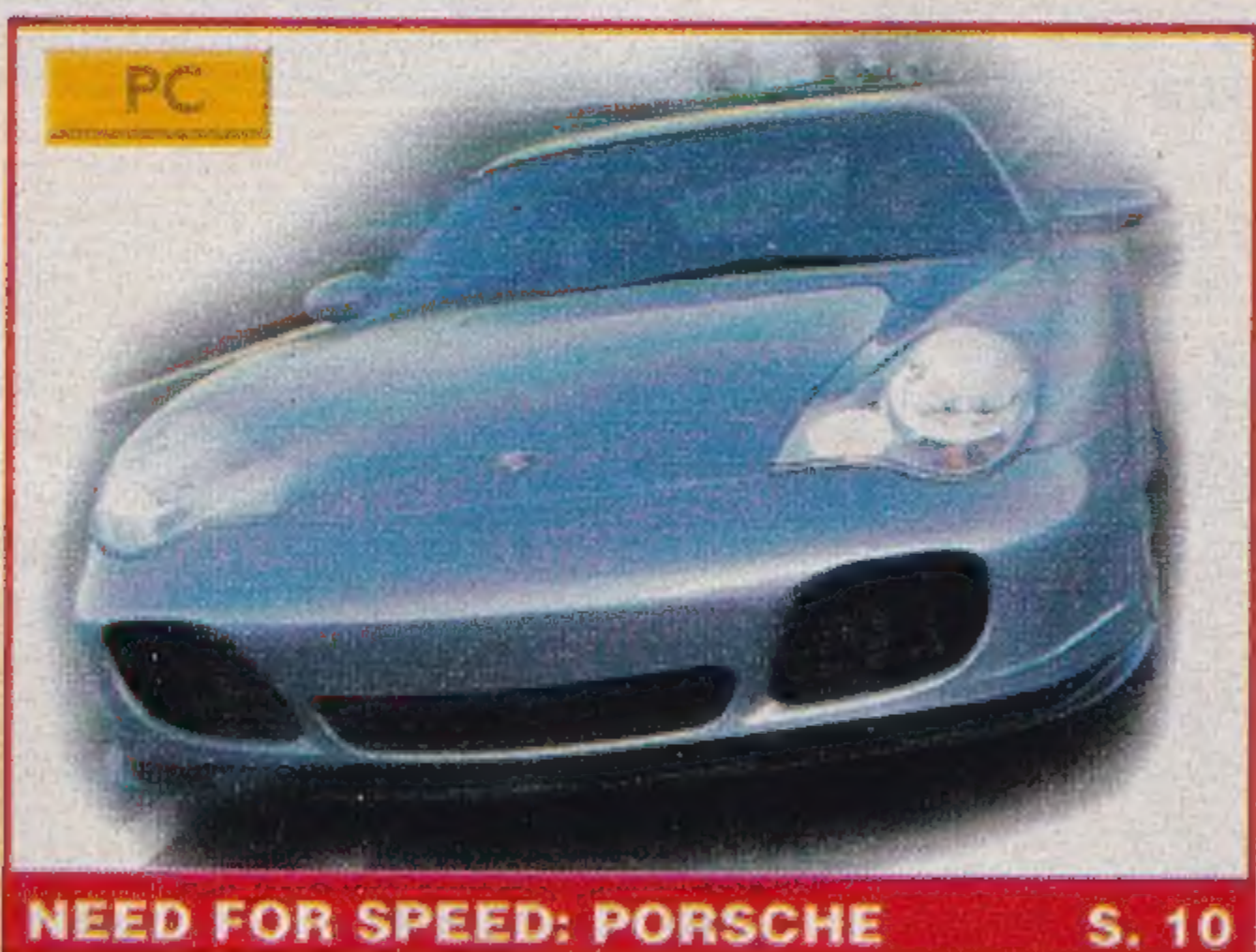
Nieźły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5

Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6

Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.



ZAPOWIEDZI

- 7 Alone In The Dark IV
Najnowsza odsłona superserii
- 7 Colin McRae Rally 2
- 4 C&C: Firestorm
- 4 C&C: Renegade
Action w świecie C&C
- 7 Destroyer Command
- 6 Majesty

LISTA PRZEBÓJÓW

8 Razem z naszymi czytelnikami układamy listę przebojów CLICKA!

TEST

- 22 12 O'Clock High
- 17 Airport
- 19 Demise
- 18 Dragonfire
- 26 Golf Links LS 2000
- 20 GP 500
- 10 Need For Speed: Porsche
Poznaj smak szybkości
- 24 Rollcage 2
- 21 Spirit of Speed 1937
- 23 Superbike 2000
- 14 Tarzan
Wspaniała zabawa w dżungli
- 16 Theocracy
- 12 Toy Story 2
Porwanie Chudego
- 25 Xena: Warrior Princess

TRIX & TIPS

- 32 Earth 2150
- 28 The Sims
- 36 Kody na PC
- 27 Kody na PSX

SPRZĘT

- 39 Telewizja w komputerze
Przegląd kart telewizyjnych
- 42 Sterowanie myślami
Potęga szczurzych myśli



IKONKI
S. 54

PROGRAMY

- 54 Szalone okienka South Park
Jak zrobić zabawne ikonki

POŁĄCZENIA

- 58 GPS znajdzie cię wszędzie

INTERNET

- 44 Zakupy przez komputer
- 46 Internet w Wąchocku
- 48 Blair Witch Project
Historia genialnego pomysłu

KINO/TV

- 50 South Park
Animacja (nie) tylko dla dorosłych?

EXTRA

- 55 Lara jak żywa
- 56 Działka na Księżycu

INNE

- 52 Fun
- 60 Nowości ze świata
- 60 Premiera Windows 2000
- 62 Listy i kupony zniżkowe



WITAJCIE !



Miło nam, że możemy się spotkać ponownie. Jak wynika z przychodzącej do nas poczty, CLICK! zdążył już na stałe zagościć w Waszych domach. Dziękujemy za wszystkie Wasze listy, a przede wszystkim za zawarte w nich cenne uwagi i opinie dotyczące naszego pisma. To dla nas bardzo ważne, bo dzięki nim wiemy, czego nowego

chcielibyście dowiedzieć się z CLICKA! Oczywiście staramy się spełniać większość próśb, o ile tylko jest to możliwe. W tym numerze, poza najnowszymi testami i zapowiedziami, przygotowaliśmy coś ekstra: niesamowity konkurs ze świetnymi nagrodami oraz 3 superplakaty! Mamy nadzieję, że i ten numer również Wam się spodoba.

Następny numer za dwa tygodnie (16 marca), a w nim SUPERPLAKATY!

C&C Renegade

Czym jest seria C&C, nie trzeba chyba wyjaśniać nawet najmłodszym miłośnikom RTS

Każda z części COMMAND & CONQUER była w pewnym sensie przełomowa i podwyższała poprzeczkę, jaką później musieli pokonać twórcy tego typu gier. Od wydania ostatniego C&C minęło już sporo czasu i fani z niecierpliwością oczekiwali dalszych części. Tymczasem firma Westwood Studios zaskoczyła wszystkich informacją, że najnowsza część serii nie będzie strategią RTS, lecz trójwymiarową strzelanką.

Ale skąd właściwie pomysł na taki rodzaj gry? Wszystko zaczęło się jeszcze w 1995 roku, kiedy to ekipa Westwood pracowała nad swoim pierwszym COMMAND & CONQUER. Jeśli sięgniesz pamięcią do tamtych czasów, to przypomnisz sobie, że gra posiadała kilka misji, w których dowodziłeś dzielnym komandosem. Musiał on przechrzyć bandy terrorystyczne Bractwa NOD. Już wtedy producenci chcieli, aby te właśnie misje rozgrywały się w trójwymiarowym środowisku. Niestety, Westwood nie miał żadnych doświadczeń z grami 3D, tak więc w ostateczności postanowiono skupić się na samym RTS. Projekt trójwymiarowej gry jednak nie upadł. Po prostu wrzucano go do szuflady, by za kilka lat znów po niego sięgnąć. W międzyczasie ukazał się pierwszy TOMB RA-

Maszyna do wyszukiwania i zbierania Tiberium. Zapasy zawsze się przydają

Opancerzony transportowiec dowiezie dzielnego komandosa na miejsce bitwy

Bombowce GDI pokazały tajnej bazie NOD, gdzie raki zimuja!

Bardzo ważny budynek do zbierania Tiberium



Mały i cichy zamach na helikopter Bractwa NOD

Oto doskonałe wyzwanie dla sprawnego komandosa



INFO

HISTORIA C&C



■ 1995 – w pierwszym C&C toczy się konflikt: GDI (oddziały ONZ) kontra Bractwo NOD (terroryści), którym dowodzi Kane. Oczywiście przegrywają ci ostatni.

■ 1997 – RED

ALERT. Szalony naukowiec cofa się w czasie i pozbawia Hitlera władzy. Wykorzystuje to Stalin, u którego służy Kane, i podbija Europę. Dowodząc Aliantami stawiasz czoła czerwonemu najeźdźcy!

■ 1999 – TIBERIAN SUN. Wyklucza w swej fabule wydarzenia z RED ALERT. Jest kontynuacją C&C i rozgrywa się wiele lat po zniszczeniu Świątyni NOD. Jak się okazuje Kane jednak przeżył.

■ 2000 – Świat oczekuje dalszych wieści na temat terrorystów z Bractwa NOD oraz ich przywódcy. Plotka głosi, że nie zostali oni jeszcze pokonani... (patrz obok)

C&C Firestorm

Poprzedni C&C był jedną z najgłośniejszych strategii RTS. A jaki będzie FIRESTORM?

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN ukazał się na naszym rynku jakiś czas temu i wywołał wielką burzę. Teraz Westwood rozpoczął prace nad pierwszym dodatkiem do gry, w którym pojawią się nowe misje i broń.

Akcja FIRESTORM ma rozgrywać się w bliżej nieokreślonej przyszłości, po wydarzeniach z TIBERIAN SUN. Okazuje się, że mimo poniesionej klęski Bractwo NOD zdołało odnowić siły i nadal zagraża światu. Co prawda sam szalony Kane zginął, ale jego miejsce zajął nowy, nieznany przywódca. Odbudował on potęgę terrorystów i podobno jest jeszcze bardziej bez-

względny, demoniczny i żądny władzy niż jego poprzednik, a przecież już szaleństwo Kane'a było olbrzymie.

Nie wiadomo jeszcze, czy ponownie wcielisz się w rolę porucznika McNeil, głównego bohatera TIBERIAN SUN, ale ukończenie kampanii na pewno nie będzie takie łatwe. Podobno już na samym początku FIRESTORM znajdziesz się w strefie okupowanej przez terrorystów z Bractwa NOD. Twoim pierwszym zadaniem ma być dotarcie do dowództwa, które już zdążyło określić cię mianem KIA (zabity podczas akcji). Będziesz musiał wykazać się nie tylko

sprytem, ale i zdolnością szybkiej analizy sytuacji, gdyż wróg będzie znacznie przewyższał twoje oddziały pod względem liczebności i wyposażenia.

Dzięki temu, że akcja FIRESTORM rozgrywa się nieco później niż wydarzenia z TIBERIAN SUN, możliwe było wprowadzenie znacznie

bardziej zaawansowanych technicznie jednostek, które umiłą grę każdemu miłośnikowi TIBERIAN SUN. Do najciekawszych będą zapewne należeć mobilne fabryki i Mobile Stealth Generator po stronie NOD oraz nowy Juggernaut dla GDI. Ruchome fabryki umożliwiają tworzenie sił uderzeniowych na flankach przeciwnika i przeprowadzenie ataku od



Cabal, centrum dowodzenia i superkomputer NOD



Przeciwnicy lubią chyba upadać w jeden sposób...

...wystarczy porównać, jak to robią na obu obrazkach



COMMAND & CONQUER

Oto jak będzie wyglądała Ameryka Płn.



Area 14
Pop. 15. Million
Military: Mighty
Resources:
Abundant
Harvester: Truce,
Very High Tech
Love



A tak prezentuje się nowy układ sił w Europie

European Assault
World Domination
Tour '99



Szeregi
NOD
zostaną
teraz zasilone przez
nowe
i zabójcze
jednostki



Pojawią się cyborgi, które będą mogły unieruchamiać jednostki piechoty

IDER, a wykorzystany w nim sposób prezentacji grafiki umożliwił wznowienie prac nad RENEGADE. Pełną parą ruszyły one jednak dopiero niecałe pół roku temu.

Fabula gry będzie nawiązywać do pierwszej części COMMAND & CONQUER. Zadania, jakie przyjdzie ci wykonywać, będą wymagały nie tylko spostrzegawczości, ale także zręczności. Jak we wszystkich tego typu grach, będziesz mógł zdobywać nową broń, używać przeróżnych maszyn oraz wysadzać w powietrze najróżniejsze konstrukcje. W międzyczasie będziesz oczywiście strzelał do wrogich ci terrorystów z Bractwa NOD oraz zmutowanych przez Tiberium potworów.

Finał kampanii ma rozegrać się w samej Świątyni NOD – miejscu, w którym ogarnięty żądzą władania światem, szalony przywódca Bractwa spotka się ze swoim przeznaczeniem. Jednak zanim do tego dojdzie będziesz musiał przebrnąć przez szereg kondygnacji świątyni i dopiero na samym końcu staniesz twarzą w twarz z demonicznym Kanem, przywódcą NOD.

Zaletą RENEGADE ma być przede wszystkim wspaniały klimat COMMAND & CONQUER, znany z poprzednich C&C. Gra nie powinna rozczarować cię także pod względem szaty graficznej, efektów dźwiękowych i muzyki.

Jak na razie nie wiadomo dokładnie, kiedy gra się ukáže. Niestety, ludzie z Westwood wciąż przedłużają prace nad swoimi produktami. Pozostaje mieć nadzieję, że nie powtórzy się sytuacja z TIBERIAN SUN, który opóźnił się o 2 lata.



strony, z której najmniej się tego spodziewa. Z kolei MGS może całkowicie odmienić taktykę prowadzenia walk przez terrorystów. Umożliwia on ukrycie zgromadzonych wokół niego oddziałów przed nieprzyjacielem. Dzięki temu będzie można niepostrzeżenie podkraść się pod bazy wroga i uderzać z zaskoczenia.

Zaletą FIRESTORM ma być nowy sposób, umożliwiający zabawę w kilka osób. Powstanie specjalny serwer przedstawiający planetę, podzieloną na strefy, w których toczony będą walki. Pod koniec dnia obszary przejdą pod kontrolę tej strony, która odniosła więcej zwycięstw. Bitwy będą toczyć się dotąd, aż jedna strona nie zafunduje całej planecie!

Podobnie jak w TIBERIAN SUN, fabuła będzie przedstawiana w wysokiej jakości przerywnikach filmowych. Dodatkową atrakcją mają być bardzo ładne animacje wyświetlane zazwyczaj po ukończeniu, bądź rozpoczęciu misji. Niestety, Westwood zbyt nie wysilił, gdyż wykorzystano oryginalne animacje z podstawowej gry – TIBERIAN SUN.



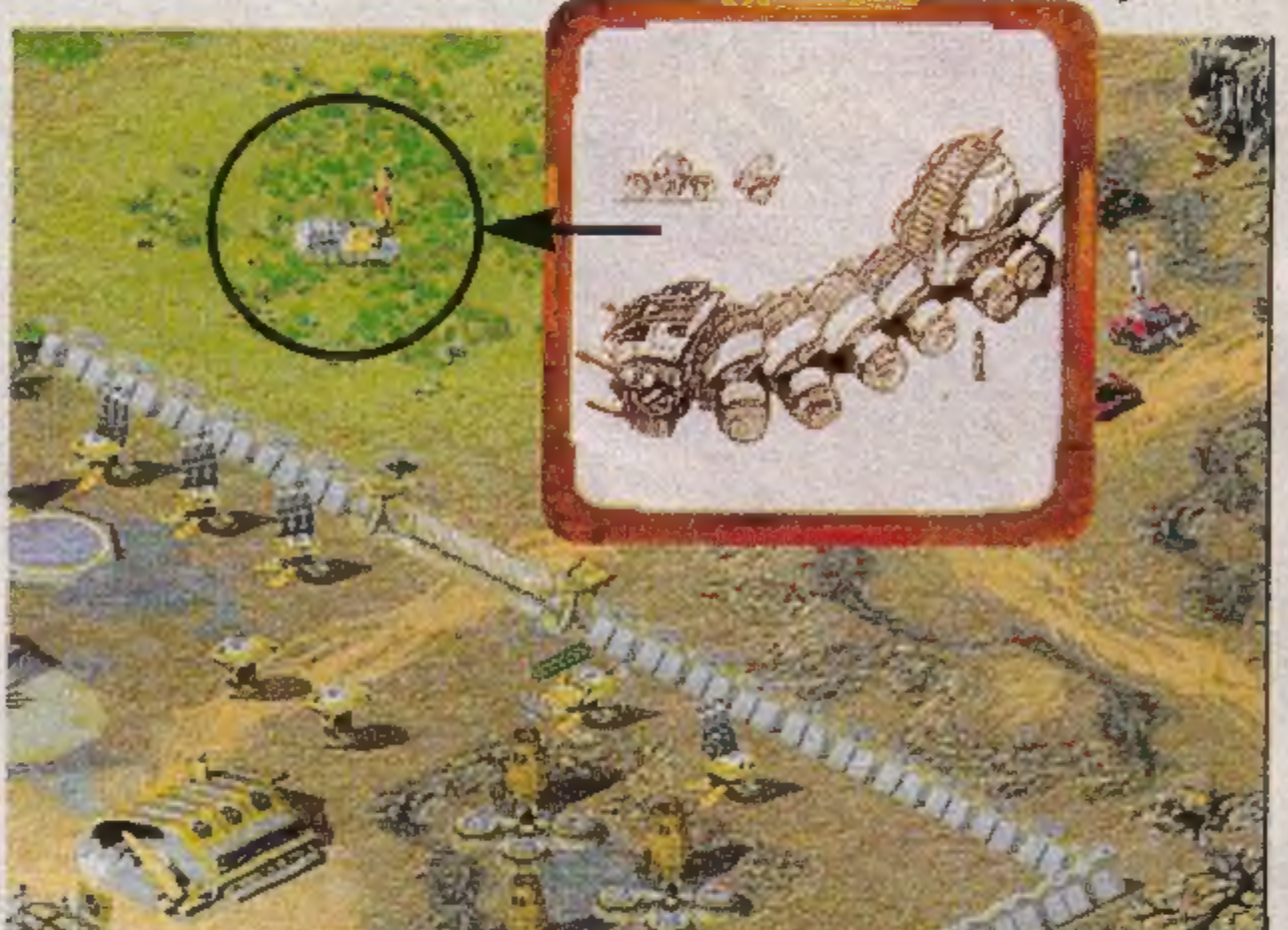
Zima nie przeszkodzi w prowadzeniu walk. W końcu, jak wojna, to wojna



W dodatku pojawią się oczywiście nowe jednostki, np. Juggernauts



Krajobraz tylko na pierwszy rzut oka wygląda tak ładnie i kolorowo. Tiberium zrobiło swoje



Mobile Stealth Generator sprawi, że twoje jednostki staną się niewidoczne dla radarów GDI



Oto jak można osłabić linię obrony wroga. Wystarczy tylko odpowiedni sprzęt



Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

MAJESTY

The Fantasy Kingdom Sim

Chciałbyś być królem? A gdybyś musiał obgryzać paznokcie ze zgrzyoty, kiedy twoi dzielni herosi grają w pokera w kasynie, zamiast bronić królestwa...

MAJESTY zapowiadane jest dumnie jako symulator królestwa. Akcja ma rozgrywać się w świecie fantasy, a twoim zadaniem będzie rozbudowa królestwa i ochrona go przed różnorodnymi potworami. Czyżby kolejny RTS w klimatach fantasy? Odpowiedź brzmi: tak i nie. Jak w każdej grze z tego gatunku, tak i tym razem na twoją głowę spadnie troska o rozwój imperium: budowa gildii, koszar, wież magów, ale także bibliotek i karczm. Oczywiście nie obejdziesz się bez werbunku bohaterów. I tu właśnie podobieństwa się kończą. W twoim królestwie będą pojawiać się bowiem przedstawiciele najróżniejszych ras i profesji: elfy, krasnoludy i gnomy, a także paladyni, magowie lub wyznawcy różnych bogów. Każdy z herosów musi mieć gdzie mieszkać, dlatego ich liczba zależy od tego, ile gildii danego typu wybudowałeś.

W MAJESTY, w odróżnieniu od innych RTS, nie będziesz miał bezpo-

średniej kontroli nad poczynaniami swoich poddanych oraz bohaterów. Chłopi mają samodzielnie podejmować decyzje, dotyczące remontu uszkodzonych budowli, a strażnicy – patrolowania terenu. Herosi będą jeszcze bardziej niezależni. Posiadane złoto mogą przepuścić w kasynie, zamiast wydać je na zakup lepszej broni i eliksirów leczniczych. Brak gotówki zmusi ich do wyruszenia „na potwory”, a gdy tylko zdobędą łupy – wrócą do kasyna. Potwory zaś będą łupić królestwo, mordując biednych poddanych i burząc budowle.

Zdanie się wyłącznie na humory bohaterów szybko doprowadziłoby więc twoje włości do ruiny. Jednak jak każdy król będziesz mógł wyznaczyć nagrody za zabicie potworów lub zniszczenie ich legowisk. Liczba śmiałków, którzy się tego podejmą, będzie zależała od wielkości kwoty, jaką przeznaczysz na wypłatę. Herosi nie są jednak samobójcami (choć głupota niektórych będzie zapewne wywoływała takie wrażenie) i jeśli

potwór okaże się dla nich zbyt silny, to zwyczajnie wezmą nogi za pas.

Oryginalnie ma wyglądać w MAJESTY także aspekt ekonomiczny. Bohaterowie część zdobytych łupów będą oddawać do gildii, która zapłaci z nich podatki. Pozostałą gotówkę albo przepuszczą w kasynie, albo wydadzą na eliksiry, broń lub pancerze – ich sprzedawcy zapłacą podatek od swoich dochodów. Taki system podatków będzie jedynym źródłem twoich dochodów.

MAJESTY zapowiada się na bardzo ciekawą, prostą strategię czasu rzeczywistego. Jeśli tylko jej atrakcyjność dorówna dopracowanej szacie graficznej, to zapewne przykuje do monitora na długie godziny.



Tak wygląda wieża magów w budowie



Pałac – centrum dowodzenia



Targ jest głównym źródłem dochodów, musisz więc dbać o jego rozwój



Niektóre budowle wyglądają dziwnie, np. przerażająca świątynia kultystów



Jeśli potwory zburzą twój pałac, to natychmiast zakończysz zabawę. Kilka wież strażniczych w jego pobliżu powinno ułatwić obronę



Galeria postaci i potworów, które można będzie spotkać w MAJESTY prezentuje się okazale. Najgroźniejszym przeciwnikiem będą bez wątpienia smoki. Jedynie bardzo pokaźna nagroda skłoni bohaterów do walki z tymi gadami

Herosom przyjdzie zmierzyć się nawet z tak paskudnymi stworami, jak gigantyczne pająki

PC PSX N64 DC A

Majesty
Królewski Symulator

Premiera: pierwszy kwartał 2000

Microprose/CD Projekt 1-4 graczy

Sympatyczny symulator królestwa, w którym wynajęci herosi siedzą w kasynie zamiast walczyć z bestiami



Giń ohydna bestio! A niech to... pusty magazynki!



Alone In The Dark IV

To prawda! Powraca jedna z najlepszych serii przygódówek początku lat dziewięćdziesiątych. Tym razem wcielisz się w Edwarda Carnby, detektywa, który na własną rękę pragnie rozwiązać zagadkę morderstwa przyjaciela. Udaje się on na Shadow Island, gdzie znaleziono zwłoki.

W ten sposób dostaje się w sam środek tajemniczej intrygi, która dostarczy mroźnych krew w żyłach emocji. Fabuła i klimat przerażą niejednego bohatera! Uzbrowiony w latarkę i pistolet

będziesz musiał zbadać ciemne zakamarki nawiedzonej przez duchy i potwory posiadłości. Jeśli nie odkryjesz skrywanych przez dom tajemnic, to nie tylko nie dowiesz się kto zabił przyjaciela, ale także sam możesz stracić życie!

Czwarta część serii będzie nadzwyczaj dobrze dopracowana, zarówno pod względem grafiki, jak i wywołującej napięcie muzyki.

PC	PSX	N64	DC	A
Alone In The Dark IV				
Przerazającego Horroru Ciąg Dalszy				
Premiera: jesień 2000				
Infogrames / LEM		1 gracz		
Prawdziwa perełka – każdy, kto choćby słyszał o poprzednich częściach, sięgnie po nią z przyjemnością				



Cały Colin – ledwo ruszył, a już wypada na zakręcie!



Co z tego, że podwozie jest warte fortunę... lubię fruwać!

Colin McRae Rally 2

Prace nad kontynuacją jednej z najlepszych gier wyścigowych są już na ukończeniu. Pierwsza część COLIN MCRAE RALLY jest jednym z wyścigów najlepiej odzwierciedlających realizm jazdy samochodem. Druga część ma zdeklasować inne tego typu wyścigi!

Oczywiście główną jej zaletą ma być realizm przedstawienia prowadzenia samochodu. W nowej wersji do twojej dyspozycji będzie tuzin samochodów wyścigowych, m.in. model Forda, którym ostatnio jeździ Colin (po przesiadce z Subaru). Ściągać się będziesz w ośmiu krajach, a w każdym z nich czeka na ciebie kilka różnych tras, o wzrastającym stopniu trudności. Dodatkowym utrudnieniem będą zmieniające się

warunki pogodowe – słoneczne niebo może w jednej chwili zgotować ci potworną ulewę, a sucha szosa – stać się błotnistym traktem.

W grze wieloosobowej będą się mogły ścigać dwie (na jednym komputerze; ekran podzielony na pół) albo cztery osoby jednocześnie (przez Internet lub sieć lokalną).

PC	PSX	N64	DC	A
Colin McRae Rally 2				
Superrealistyczne Wyścigi				
Premiera: wakacje 2000				
Codemasters/Mirage		1-4 graczy		
COLIN MCRAE RALLY 2 ma szansę pobić na głowę wszystkie inne wyścigi! Nawet RALLY CHAMPIONSHIP PL!				

Destroyer Command

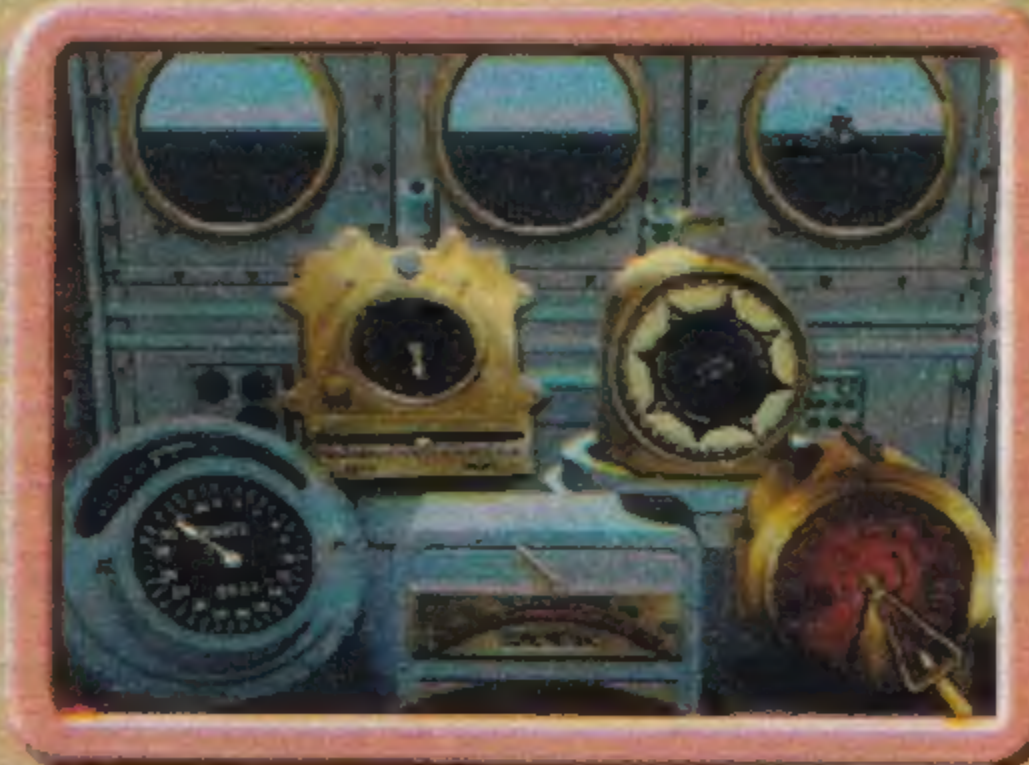
Zapowiada się na ciekawy symulator niszczyciela osadzony w realiach II Wojny Światowej. Akcja gry będzie toczyć się na wodach Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego. Zostaną ci powierzone zarówno misje oparte na historycznych wyda-

rzeniach, jak i zupełnie fikcyjne scenariusze.

Zależnie od rangi będziesz dowodził pojedynczym okrętem lub całym zgrupowaniem. Zaletą gry ma być duży realizm w przedstawieniu wydarzeń oraz wysoka inteligencja komputerowych członków załogi, sprzymierzeńców i oczywiście wrogów.

Mocną stroną gry będzie też szata graficzna – akcja ma być przedstawiona w pełnym 3D.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem będzie możliwość stoczenia pojedynku z łodzią podwodną sterowaną przez np. twojego kolegę. Pod warunkiem, że jest on posiadaczem SILENT HUNTER 2 (symulator łodzi podwodnej tej samej firmy).



Hej tam na mostku... który z tych wskaźników pokazuje z jaką prędkością płyniemy?

PC	PSX	N64	DC	A
Destroyer Command				
Niszczycielski Symulator				
Premiera: 3 kwartał 2000				
SSI / Play-It		1 gracz		
Morskie przygody mają w sobie coś fascynującego. A do tego możesz zostać dowódcą niszczyciela!				



Niczego nie spodziewający się okręt wroga. Łatwo przysmażysz mu rufę!

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Marzec 2000

PC	PSX	N64	DC
Daikatana			
Action Eidos			

PC	PSX	N64	DC
Warlords: Battlecry			
RTS SSI			

PC	PSX	N64	DC
Silent Hunter 2			
Symulator Mindscape			

PC	PSX	N64	DC
Force Commander			
RTS Lucas Arts			

Kwiecień 2000

PC	PSX	N64	DC
Tachyon: The Fringe			
Symulator Novalogic			

PC	PSX	N64	DC
Klingon Academy			
Symulator Interplay			

PC	PSX	N64	DC
Test Drive: Rally			
Wyścigi Infogrames			

PC	PSX	N64	DC
Starlancer			
Symulator Microsoft			

Maj 2000

PC	PSX	N64	DC
Icwind Dale			
RPG Interplay			

PC	PSX	N64	DC
Evolva			
Action Interplay			

PC	PSX	N64	DC
Shogun: Total War			
Strategia Electronic Arts			

Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

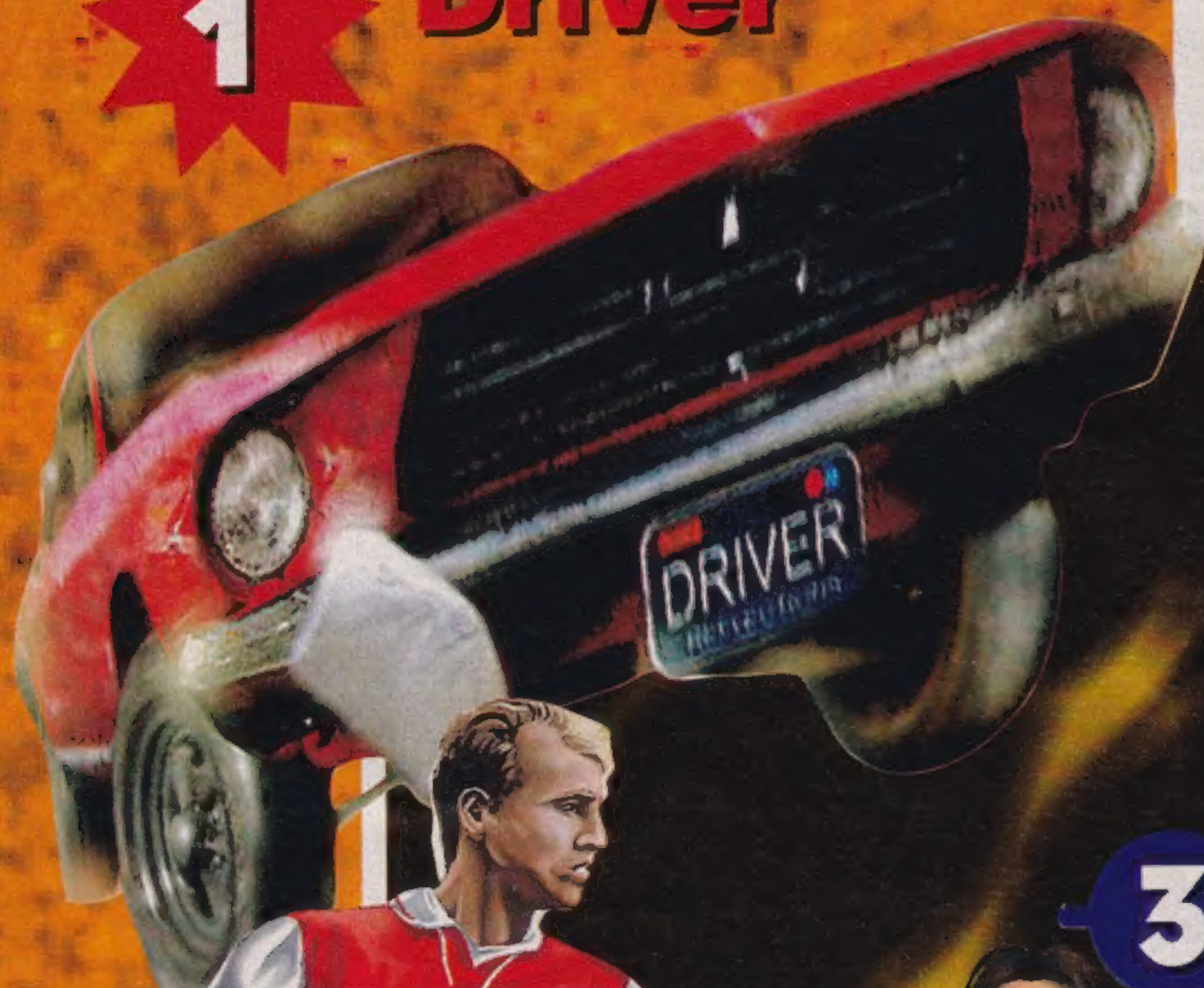
*Daty mogą ulec zmianie

HITY

1

Driver

Wasze



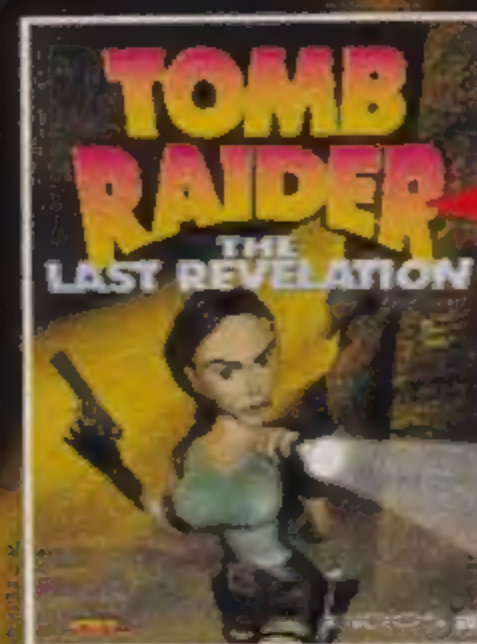
Fifa 2000



Tomb Raider 4



1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX
Co za niespodzianka. Driver znowu na miejscu pierwszym



2 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS - PC, PSX
Jak się okazuje, lubicie gry sportowe! FIFA2000 nadal trzyma się mocno



3 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Na Larę Croft nie ma mocnych. Z tygodnia na tydzień pnie się do góry



4 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX
Szaleńcza jazda pięknymi wozami w dalszym ciągu powoduje szybsze bicie serca



5 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/SONY - PC, PSX
Fantastyczna przygoda w fantastycznym świecie fantazji. Walczy o koronę



6 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
Powoli lecz zdecydowanie Quake przebija się coraz wyżej



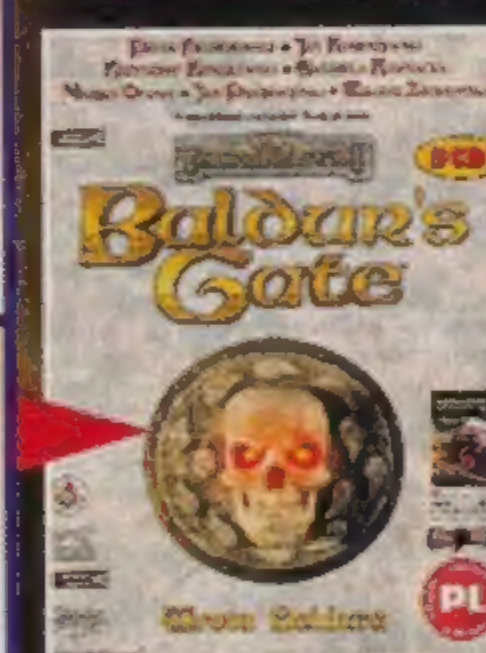
7 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX
Małe samochodziki nadal wzbudzają duże zainteresowanie wśród graczy



8 Tekken 3
NAMCO/SONY - PSX
Bijatyka dla prawdziwych twardzieli. Jak na razie nie ma lepszej gry

9 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM - PC
Spadek o jedną pozycję w dół. Czy dogoni Quake 3?

10 Wrota Baldura
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Niesamowite przygody w krainie magii i miecza, w całości spolszczone



most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1** Diablo 2 (PC)
- 2** NOX (PC)
- 3** C&C: Firestorm (PC)
- 4** Wrota Baldura 2 (PC)
- 5** Star Wars: Force Commander (PC)

System

PC

- 1** Driver
GT INTERACTIVE/LEM
Wycieczki - 99 zł
- 2** FIFA 2000
EA SPORTS/IPS
Piłka - 99 zł
- 3** Tomb Raider 4
EIDOS/MIRAGE
Action - 155 zł
- 4** NFS 4
EA/IPS
Wycieczki - 155 zł
- 5** Final Fantasy VIII
EIDOS/MIRAGE
RPG - 159 zł

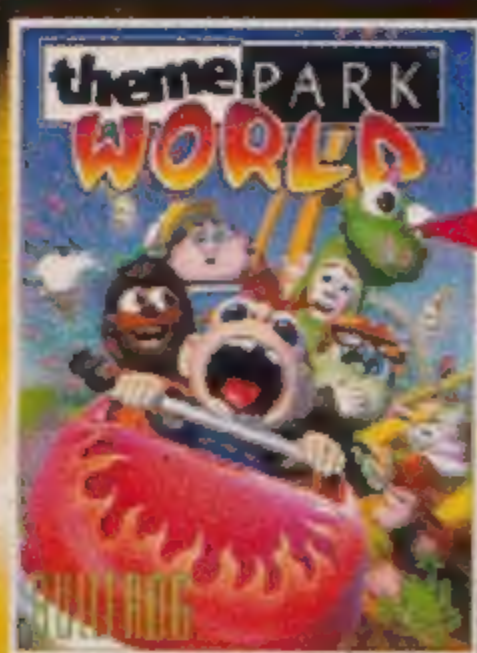
PLAYSTATION

- 1** Driver
GT INTERACTIVE/LEM
Wycieczki - 199 zł
- 2** FIFA 2000
EA SPORTS/IPS
Wycieczki - 199 zł
- 3** Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS
Wycieczki - 199 zł
- 4** Tekken 3
NAMCO/SONY
Bijatyka - 99 zł
- 5** Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/SONY
RPG - 199 zł

NINTENDO 64

- 1** Star Wars Ep.I Racer
LUCASARTS
Wycieczki - 259 zł
- 2** Zelda: Ocarine of Time
NINTENDO
RPG - 249 zł
- 3** Quake 2
ACTIVISION
Action - 259 zł
- 4** Turok 2: Seeds of Evil
ACCLAIM
Action - 249 zł
- 5** Mario Party
NINTENDO
Zręcznościówka - 249 zł

20



- 11 Theme Park World**
BULLFROG/EA/IPS - PC
Zwariowane zabawy w parku rozrywki. Kolorowa superstrategia



- 12 Resident Evil 2**
CAPCOM - PC, PSX
Ogromny spadek aż z miejsca czwartego. Fortuna kołem się toczy!



- 13 Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64
Stalowa pozycja Q2. Fantastycznie wykonana strzelanka FPP



- 14 Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
Diablo powoli traci poparcie. Niecierpliwi gracze chcą części drugiej!



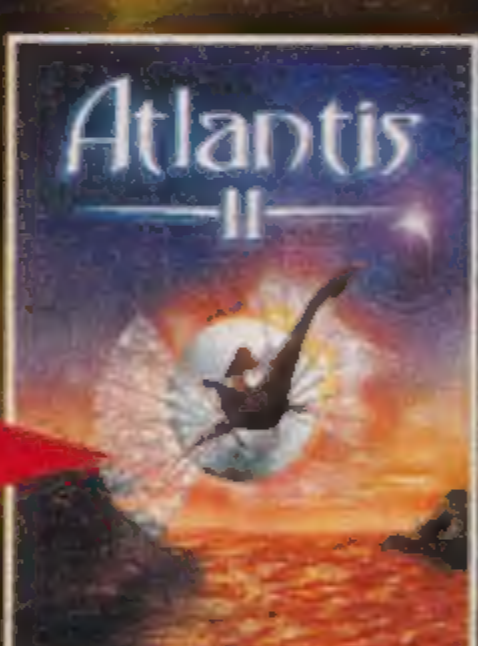
- 15 Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC
Starcraft miał bardzo mocne wejście na nasz rynek, powoli opada z sił



- 16 Soul Reaver**
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX
Zapowiadał się obiecująco, ale nagle zaczął spadać!



- 17 Half Life**
SIERRA/OPTIMUS - PC
Piękna grafika to jeszcze nie wszystko. Half Life leci w dół!



- 18 Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT - PC
Nieśmiało, tylko o jedno oczko do góry, a przecież to wspaniała przygodówka!



- 19 C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IPS - PC
Jedna z najlepszych strategii. Już wkrótce kolejne misje C&C: Firestorm



- 20 Fallout 2**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC
Ostatnie podrygi Fallouta. Długo gościł na waszej liście, ale to już chyba koniec

GRY NA BEZLUDNA



NIKI NA BEZLUDNĄ WYSPĘ
ZABRAŁBY ZE SOBĄ TRZY
EKSCYTUJĄCE GRY

Niki Laber

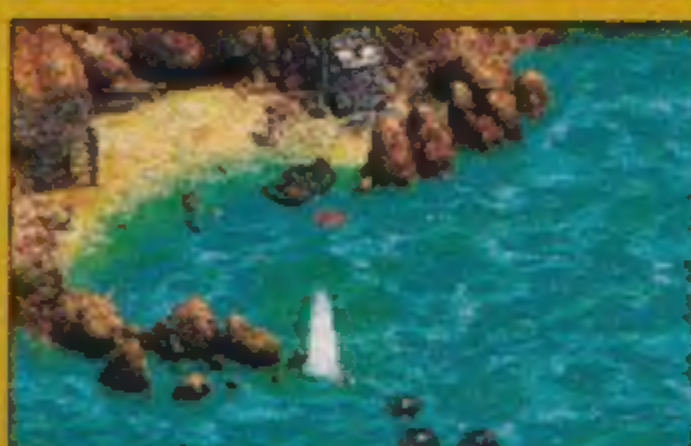
Niki był założycielem austriackiej firmy Neo Software oraz głównym programistą takich hitów jak „Settlers” i „Rent a Hero”. Ostatnio pracował nad grą „The Clou”



- 1 Team Fortress (PC)**
Bardzo lubię gry FPP, Team Fortress przypadł mi szczególnie do gustu



- 2 Rick Dangerous (Amiga)**
To jest prawdziwa klasyka, bardzo często wracam do tej gry



- 3 Commandos (PC)**
Kapitałna grafika, mnóstwo zabawy. Strategia jakich mało, czekam na kolejne części

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

- 1 NFS: Porsche**
EA/IPS - PC, PSX

Odjazdowe wyścigi poświęcone tylko i wyłącznie samochodom Porsche. Piąta część wspaniałej serii



- 2 Tarzan**
DISNEY/CD PROJEKT - PC, PSX
Wspaniała gra zręcznościowa utrzymana w klimacie disneyowskich filmów rysunkowych



- 3 Superbike 2000**
EA/IPS - PC
Jeden z najbardziej ekscytujących sportów dla prawdziwych mężczyzn. Szybkie i piękne wyścigi motocyklowe



- 4 Toy Story 2**
DISNEY/CD PROJEKT - PC, PSX
Posiadacze konsol poznali już Toy Story 2, teraz ukazała się wersja na PC



- 5 Airport**
TAKE2/PLAYIT - PC
Gra dla miłośników strategii, tym razem możesz administrować lotniskiem



GAME BOY

- 1 Harvest Moon GB**
NINTENDO
Symulacja - 149 zł
- 2 Turok 2: Seeds of Evil**
ACCLAIM
Action - 149 zł
- 3 Top Gear Rally**
KEMCO
Wyścigi - 139 zł
- 4 Super Mario Land**
NINTENDO
Zręcznościówka - 149 zł
- 5 Tetris**
NINTENDO
Logiczna - 129 zł

DREAMCAST

- 1 Virtual Fighter 3tb**
SEGA
Bijatyka - 249 zł
- 2 Sonic Adventure**
SEGA
Zręcznościówka - 249 zł
- 3 Ready 2 Rumble**
MIDWAY
Boks - 249 zł
- 4 House of the Dead 2**
SEGA
Action - 249 zł
- 5 Sega Rally 2**
SEGA
Wyścigi - 249 zł



CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

CLICK!

NEED FOR SPEED

PORSCHE 2000



Od kilku lat regularnie ukazują się kolejne odsłony gry z doskonałej serii **NEED FOR SPEED**. Tym razem w głównej roli wystąpiły piękne samochody marki Porsche

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS możecie wygrać grę NFS: Porsche! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakiej marki samochód występuje w NFS: Porsche?

Nie ma chyba żadnego miłośnika wyścigówek, który nie grałby w choć jedną część **NEED FOR SPEED**. Kultowa dziś seria wyznaczyła zupełnie nowy trend w produkcji wyścigowych symulatorów. Po premierze ostatniej części, która oferowała do dyspozycji kilkanaście superszybkich aut, niezwykle malownicze trasy oraz doskonały realizm prowadzenia maszyny, mało kto wie-

rzył, że programiści z Electronic Arts będą jeszcze w stanie czymś zaskoczyć. Jednak udało się!

Piąta część wyścigowej sagi wszech czasów, **NFS PORSCHE UNLEASHED**, różni się od swej poprzedniczki nie tylko kosmetycznymi poprawkami. **NFS PU** otwiera zupełnie nowy rozdział w historii cyklu. Zamiast numerowania kolejnych części, wprowadzono specjalizację tematyczną. Tym razem poznasz historię firmy Porsche. Do dyspozycji gracza oddano bowiem wszystkie modele, jakie kiedykolwiek opuściły taśmę

produkcyjną tej legendarnej fabryki. Wybierając kolejne samochody, począwszy od tych z lat pięćdziesiątych, a na Porsche 911 GT2 skończywszy, masz możliwość praktycznego poznania historii rozwoju motoryzacji. Jedną z zalet gry jest niezwykle realizm symulacji. Podczas prowadzenia najstarszych modeli gra staje się mniej dynamiczna, jednak wcale nie łatwiejsza. Każdy gwałtowniejszy ruch kierownicą

powoduje niekontrolowany poślizg. Wszelkie niedoskonałości samochodów z lat sześćdziesiątych odczujesz bardzo realnie. Kiedy podczas jazdy leśną drogą zabytkowy samochód wymknie się spod kontroli i bezwładnie sunie



Twoi przeciwnicy zrobią wszystko, abyś wypadł z gry! Nie daj się...



Szybka jazda na zakrętach, na dodatek przy tak złej pogodzie, może skończyć się bardzo niemiło



W **NEED FOR SPEED: PORSCHE** możesz także podziwiać krajobrazy w nocnej odsłonie



Nowe trasy sprawią ci dużo przyjemności.



NEED FOR SPEED: PORSCHE jest w całości poświęcony samochodom marki Porsche. W grze zaprezentowano wiele ciekawych modeli tych aut



Od strony graficznej gra wygląda fantastycznie. Bardzo dokładnie dopracowano zarówno wnętrze samochodów, jak i wygląd zewnętrzny



Piękne, kolorowe trasy potrafią doprawdy zachwycić. Jeżeli jednak nie posiadasz akceleratora grafiki, nigdy w pełni nie nacieszysz się grą

bokiem, serce naprawdę zaczyna bić mocniej! Wybierając jeden z najnowszych modeli, uświadomisz sobie, jak wiele znaczy np. system ABS. Warto zaznaczyć, iż systemy te możesz modyfikować, ale tylko w sposób zgodny z historią. W ABS wyposażone są tylko pojazdy wyprodukowane po roku 1989. Taka dbałość o szczegóły sprawia, iż gra staje się bardzo zróżnicowana. Każdy rodzaj rozgrywki wymaga innego samochodu i specyficznej techniki prowadzenia. Inaczej jedzie się przecież starym modelem po polnej drodze, a zupełnie inaczej śmi-

ga się najnowszą i bardzo szybką „rakieta” na torze wyścigowym.

Dotychczasowe wcielenia NFS przyzwyczaiły graczy do perfekcyjnej grafiki. Jednak w **PORSCHE UNLEASHED**, programiści z EA przeszli samych siebie! Gracz może wybierać spośród jedenastu europejskich torów. Większość z nich zlokalizowana jest w ojczyźnie Porsche, czyli na terenie Niemiec. Są one bardzo zróżnicowane i dopracowane graficznie. W odróżnieniu od poprzednich części gry, można objeżdżać stojące obok drogi budynki i wybierać dowolny z wielu, zastosowanych na trasie, objazdów. Opisywanie niezwykle gry światła oraz wyjątkowej dbałości o szczegóły mija się z celem, gdyż wrażenia, jakie wywołuje szata graficzna, nie są w stanie oddać żadne słowa. Po prostu spojrz na zamieszczone o b r a z k i z gry! Ciekawostką jest fakt, iż podczas podróży niemiecką autostradą mijasz bramki, na których pojawia się opłata

za przejazd. A przecież wszystkie autostrady w Niemczech są bezpłatne! Jednak ten drobny błąd merytoryczny jest całkowicie wybaczalny.

Oprócz wyglądu tras, poprawiono również jakość filmowych powtórek. Nowością są bardziej dynamiczne i dużo bliższe najazdy kamery. Podczas „przepychanek” ujęcie gniesionego zderzaka lub błotnika zajmuje trzy czwarte ekranu.

Kolejną ważną innowacją piątej części NFS jest możliwość zrobienia kariery, jako kierowca fabryczny. By tego dokonać, musisz przejść szereg testów na polu manewrowym. Po pozytywnym zaliczeniu wszystkich sprawdzianów i zgromadzeniu określonej liczby punktów rozpoczynasz seryjne zawody. W zależności od rodzaju wyścigu i nawierzchni trasy, rodzima stacja przydzieli ci określony model Porsche.

Na zakończenie warto podkreślić edukacyjne walory gry. W specjalnym dziale poświęconym historii firmy umieszczono ważne dla niej daty, nazwiska zasłużonych projektantów oraz chronologicznie poukładane zdjęcia i dane techniczne wszystkich modeli Porsche.

Rozdział ten jest nie tylko fascynujący dla komputerowych kierowców, ale także dla wszystkich motoryzacyjnych koneserów.

Jedyną rzeczą jaką można zarzucić grze jest fakt, iż jadąc nowymi trasami, tęskni się czasem za dostojnym Mercedesem czy starą, pocziwą BM'ką.

NFS: Porsche
Ogrodowe wyścigi

109 zł EA / IPS 1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika **5** Dźwięk **5** Frajda **6**

Bardzo wysoki realizm prowadzenia samochodu, przepiękne trasy
 Kilkanaście samochodów jednej marki w końcu może się znudzić

Kolejna, niezwykle efektowna część przebojowych wyścigów samochodowych

5

Tekst: Rafał Werczyński



O poślizg nie trudno! Trzymaj się jak najbliżej środka jezdni, a dojedziesz do mety



Wyścigi odbywają się o różnych porach dnia i nocy. Dzięki temu można podziwiać rozmaite krajobrazy





W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę TOY STORY 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię świnka z gry TS2?

TOY STORY 2

Cały film powstał wyłącznie dzięki technice cyfrowej, bez użycia nawet kawałka taśmy. Podobnie jak przy pierwszej części, razem z kinowym przebojem wydano zręcznościówkę o tym samym tytule.

Tym razem głównym bohaterem gry jest Buzz Lightyear, zabawkowy kosmonauta, który w poprzedniej części rywalizował z kowbojem Chudym. Teraz jednak kowboj został porwany przez chciwego właściciela sklepu z zabawkami i wszyscy jego przyjaciele, na czele z Buzzem, wyruszają na pomoc koledze.

Razem z kosmonautą, którym sterujesz, musisz pokonać piętnaście poziomów – poczynając od domu, w którym mieszkają zabawki, przez niebezpieczne alejki i sklep Ala. Atrakcyjność etapów wynika w dużym stopniu z ich odpowiedniego przedstawienia graficznego. Wszystko oglądasz z punktu widzenia zabawki. Nagle okazuje się, że ogrodowe krzesło jest ogromną przeszkodą, a gumowa kaczuśka w basenie wygląda jak kaczuśka-gigant. Dzięki takiej zmianie perspektywy będziesz mógł odkryć zupełnie nowy, fascynujący świat!

Na każdym poziomie sterujesz wprawdzie poczynianiami Buzza, ale pomagają mu także inne zabawki. Ukończenie każdego z etapów możliwe jest po otrzymaniu specjalnej monety. Można ją odszukać na planszy lub



Buzz Lightyear wyrusza na ratunek! Wystarczy rozpocząć nową grę, a znajdziesz się w centrum...

kończących przygód. Nic dziwnego, w końcu Buzz to prawdziwa gwiazda zabawki...



...które mieszkała w domu Chłopca razem ze swoimi przyjaciółmi (np. świnką Hamm, czyli Szyneczką)...

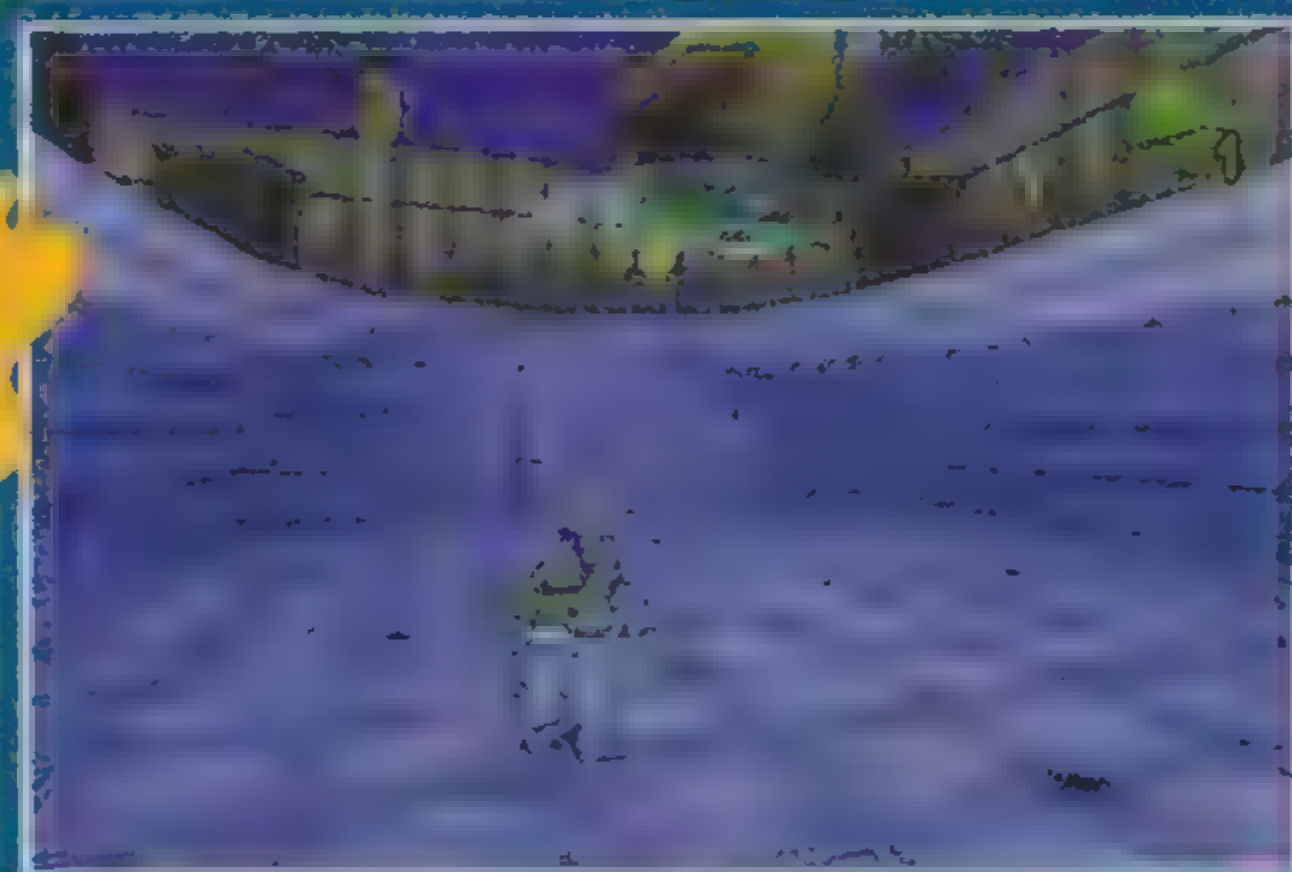


...do momentu, kiedy podły Al porwał Chudego a w domu zaczęły rządzić agresywne zabawki

TOY STORY 2 i jej bohaterowie stali się sławni jeszcze przed powstaniem gry. Wcześniej pojawił się bowiem bardzo dobry film, w którego produkcji niesamowicie ważną rolę odegrały komputery (patrz artykuł w CLICK 04)



Jednak Buzz nie poddał się tak łatwo! Szybko opracował plan uratowania swojego przyjaciela



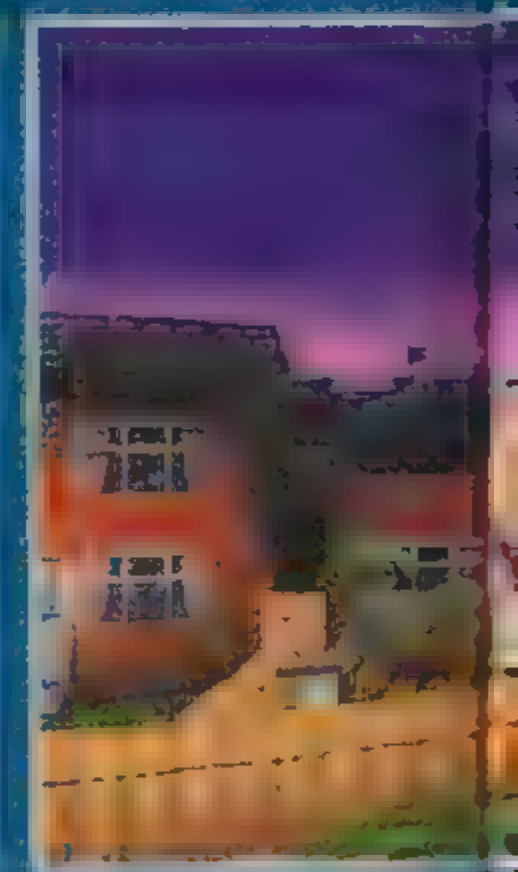
...nurkowanie w niebezpiecznych głębinach basenu, skakanie po wielkiej, żółtej kaczuśce...



...ryzykować upadek z wysokiego drzewa na twardą ziemię oraz złamanie plastikowego karku...



Nie było to proste, ale Buzz nie zrezygnował. Dla Przyjaciół gotów był wspiąć się po śliskiej linie...



Hamm jest nienasyconą świnką. Zamiast obierek tylko pieniżki jej w różowej głowie



dostać w nagrodę od przyjaciół, dla których wykonało się pewne przysługi. Jest ich kilka rodzajów: trzeba przynieść śwince Hamm pewną liczbę pieniędzy, wygrać wyścig z samochodem czy odnaleźć zagubione zabawki. Uważasz, że szybko dasz sobie radę z taką grą? Nic bardziej błędnego! Pierwsze monety zdobywa się wyjątkowo szybko, ale w pewnym momencie okazuje się, że etapy połączone są w kilka części, do których przejścia potrzeba jeszcze więcej monet. Wtedy nie pozostaje nic innego, jak wrócić do poprzednich poziomów i poszukać ukrytych skarbów.

TOY STORY 2 należy wprowadzić do gatunku zręcznościówek, ale powinna spodobać się także tym, którzy lubią wysilać szare komórki. Poszczególne elementy konieczne do zdobycia monet zostały bowiem bardzo sprytnie poukrywane na planszach. Oczywiście do ich odszukania potrzebna jest zręczność, ale również sprawne myślenie.

Ukończenie etapów gry z najwyższą liczbą punktów naprawdę nie jest łatwe. Każdy z poziomów kończy także walka z wielkim bossem, pod-

...upokorzenia podliczania osiągnięć po każdym etapie...

...katorzniczą pracę w celu zdobycia monet i ukończenia etapu...

...płaszczanie się przed Slinkym i wykonywanie kolejnych dziwnych zleceń...



Pies Slinky ma całkiem sprężyste ciatko i miły wyraz pyska

czas której musisz wykazać się pomyślnością i znaleźć najstabsze miejsca przeciwników.

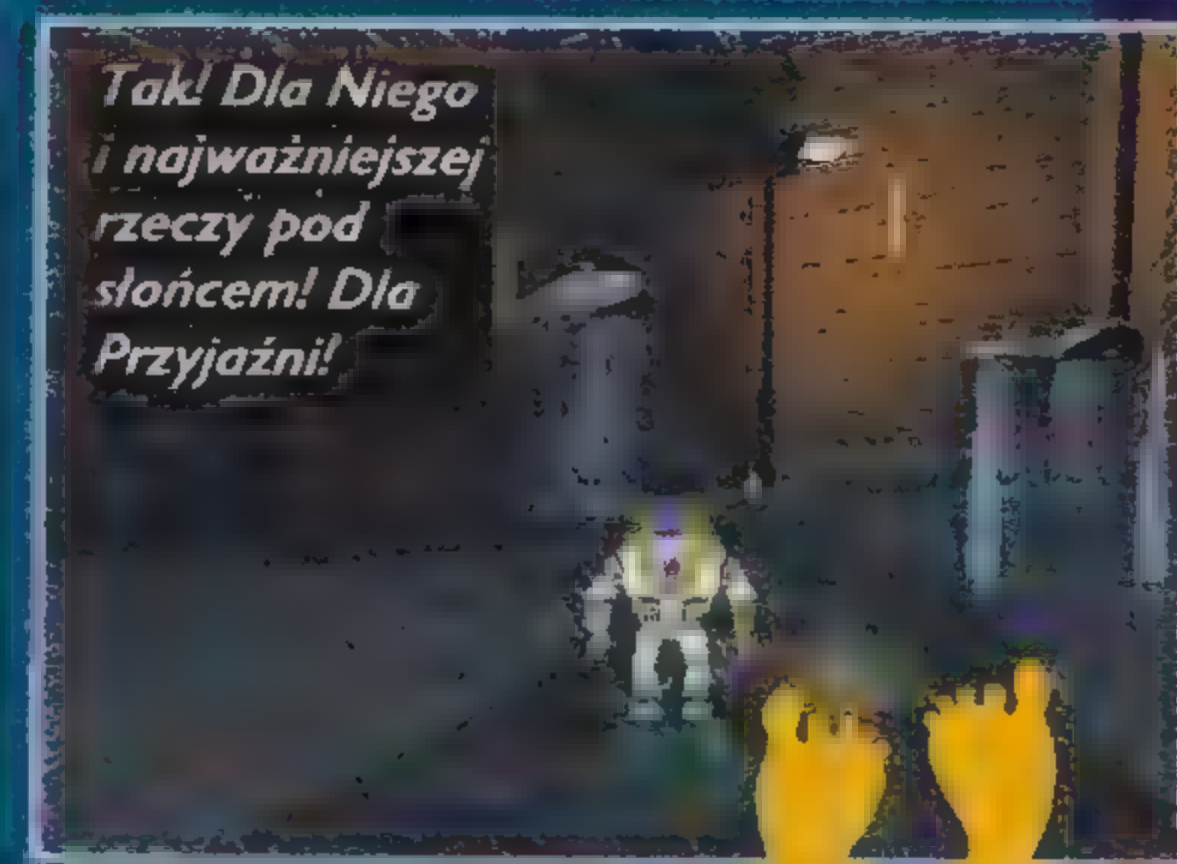
Już na pierwszym etapie natrafisz na poważną przeszkodę – trudne sterowanie Buzzem. Jest to największa wada gry (zresztą jedna z niewielu). Zwłaszcza skomplikowane jest cofanie się, gdyż kosmonauta robi od razu w tył zwrot. Przyzwyczajenie się do takiego sposobu sterowania nie jest łatwe, ale na szczęście pierwszy poziom wystarczy, aby zapoznać się z jego tajnikami. Najlepiej wykonaj pilnie wszystkie zadania w domku Andy'ego i kierowanie Buzzem będziesz miał w małym palcu.

Przygodom dzielnego kosmonauty towarzyszy także sympatyczna muzyka. Wszelkie odgłosy, oprócz uprzyjemniania gry, odgrywają także bardzo ważną rolę strategiczną. Czasami najpierw usłyszysz zabawkę, którą trzeba uratować, a dopiero potem odnajdziesz sposób na wydostanie jej z opresji.

TOY STORY 2 została także wzbogacona w rewelacyjne wstawki z filmu pełnometrażowego. Są one nie tylko śmieszne, ale też doskonale wykonane. Na pewno spodobać się tym, którzy nie widzieli filmu, a dla miłośników TOY STORY będą stanowiły miłe przypomnienie.

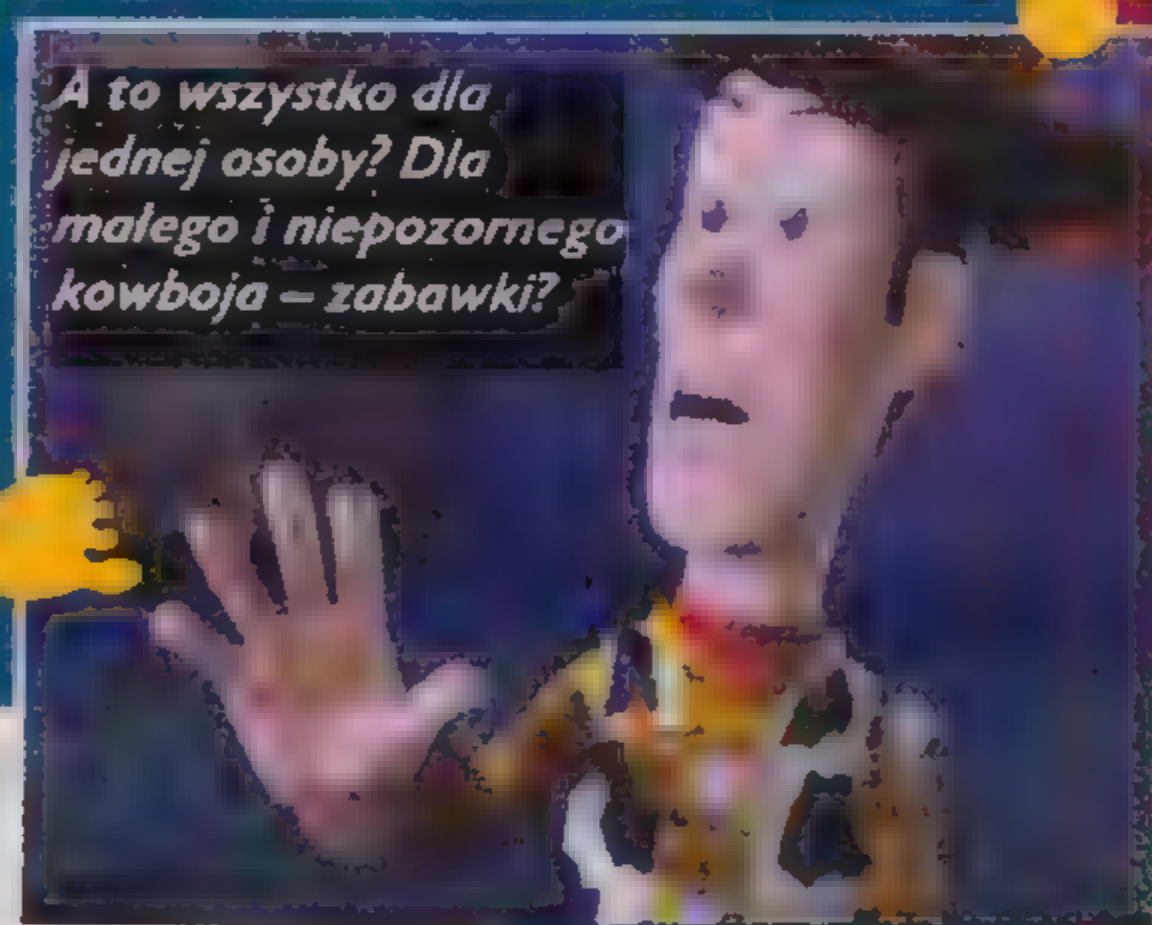
TOY STORY 2 spodoba się nie tylko zwolennikom zręcznościówek. Zabawa jest tak przednia, że gra może nawet przykuć do ekranu monitora przeciwników tego gatunku. Naprawdę warto wyruszyć na ratunek kowbojowi Chudemu!

Tak! Dla Niego i najważniejszej rzeczy pod słońcem! Dla Przyjaźni!



Dla niego było to i granie z prądem i spalony odświeżony skafander?

A to wszystko dla jednej osoby? Dla małego i niepozornego kowboja – zabawki?



ALLEYS AND GULLIES

...wędrowanie po ciemnych alejkach i zaułkach

Postawa Buzz Lightyeara jest przykładem, jakiego brakuje w dzisiejszym świecie, i to nie tylko zabawek! Jest miły, uczynny, szanuje swoich przyjaciół i robi dla nich wszystko

INFO

CO SŁYCHAĆ W TOY STORY

Najśłynniejsze dialogi z filmu „Toy Story”

■ Pan Ziemniaczana Głowa: Patrz! Jestem Picassem!

Hamm: Nic z tego...

Pan Ziemniaczana Głowa: Ty niekulturalna świni!

■ Pan Ziemniaczana Głowa patrzy z nadzieją, jak Andy otwiera swój prezent urodzinowy.

Pan Ziemniaczana Głowa: Oj, żeby to była Pani Ziemniaczana Głowa, Pani

Ziemniaczana Głowa, Pani Ziemniaczana Głowa. Przecież mogę pomarzyć...

■ Buzz: Chciałem tylko, żebyś wiedział, że nawet jeżeli miałeś mnie wykończyć, to zemsta nie jest czymś znanym dla mojej planecie.

Woody: Hej! To świetnie.

Buzz: Ale nie jesteśmy na mojej planecie...

■ Buzz: Umiem latać!

Woody: To nie latanie! To upadek z klasą.



Toy Story 2
Zręcznościowe Myślenie

199 zł Disney / CD Projekt 1 gracz

Min.: Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Zal.: Pentium 200MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Akcelerator

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Doskonałe wstawki filmowe, ciekawa fabuła, konieczność wysilenia umysłu
Trudno opanować sposób sterowania głównym bohaterem

Ciekawe co jest lepsze, film, czy gra? Są równie doskonałe!

5

TARZAN

Wytwórnia Disneya od pewnego czasu próbuje swoich sił także w temacie gier komputerowych. W ten sposób na ekrany monitorów zawitał Tarzan, bohater z dżungli

INFO

TARZANÓW BYŁO WIELU...

■ Johnny Weissmuller

Najstłynniejszy odwórca roli TARZANA to były pływak, Johnny Weissmuller. Dziś mówi się o nim, że jest wzorem dla późniejszych Ludzi z Dżungli. Był on odwórcą Tarzana od 1932 r. aż do 1948 r.

■ Lex Barker

Jako kolejny Tarzan pojawił się tylko jeden raz, w filmie pod tytułem „Tarzan i dziewczyna w niewoli”

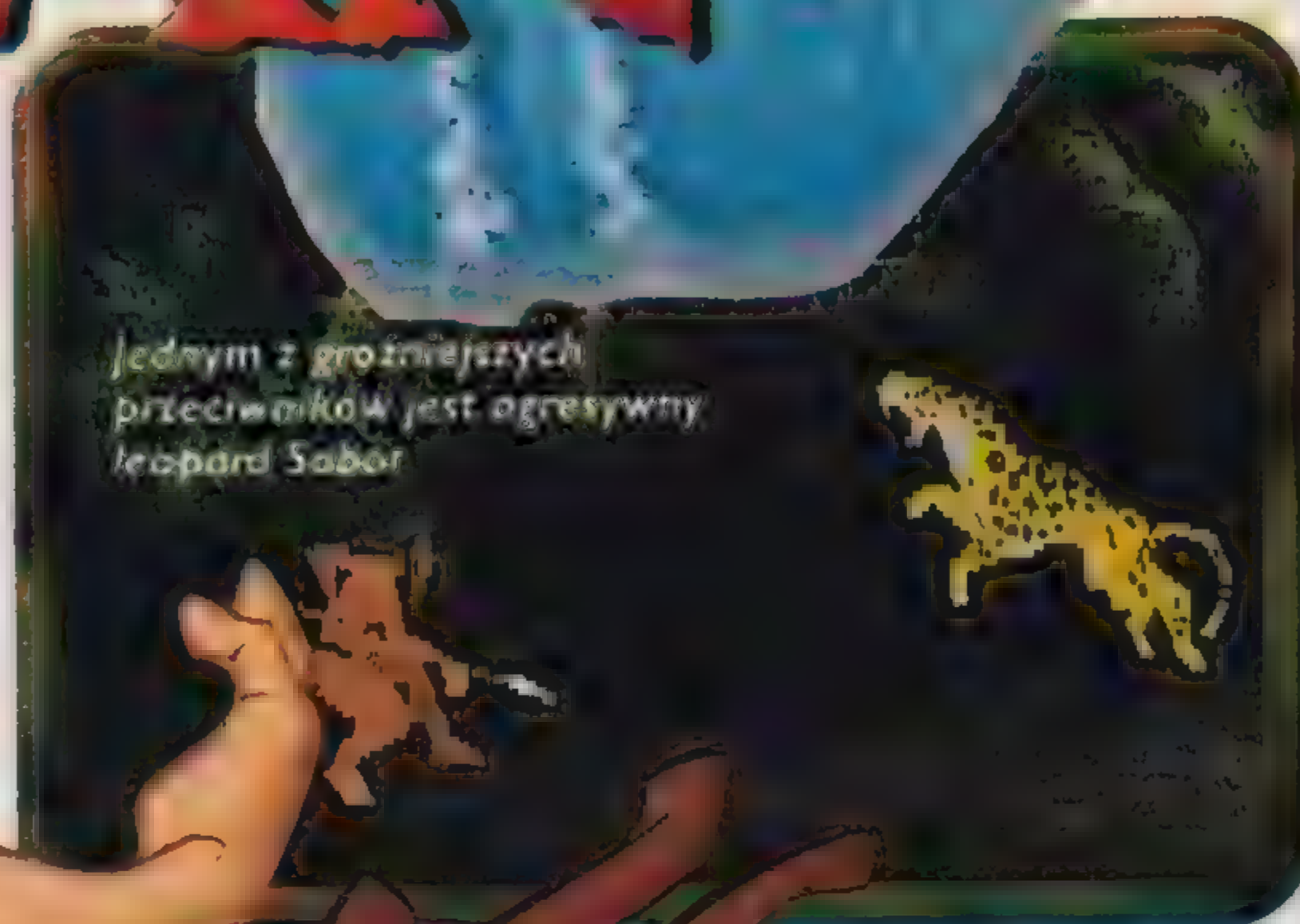
■ Miles O'Keefe

Wystąpił w pierwszej kolorowej wersji Tarzana z roku 1981r., zatytułowanej mało oryginalnie: „Tarzan – władca lasu”

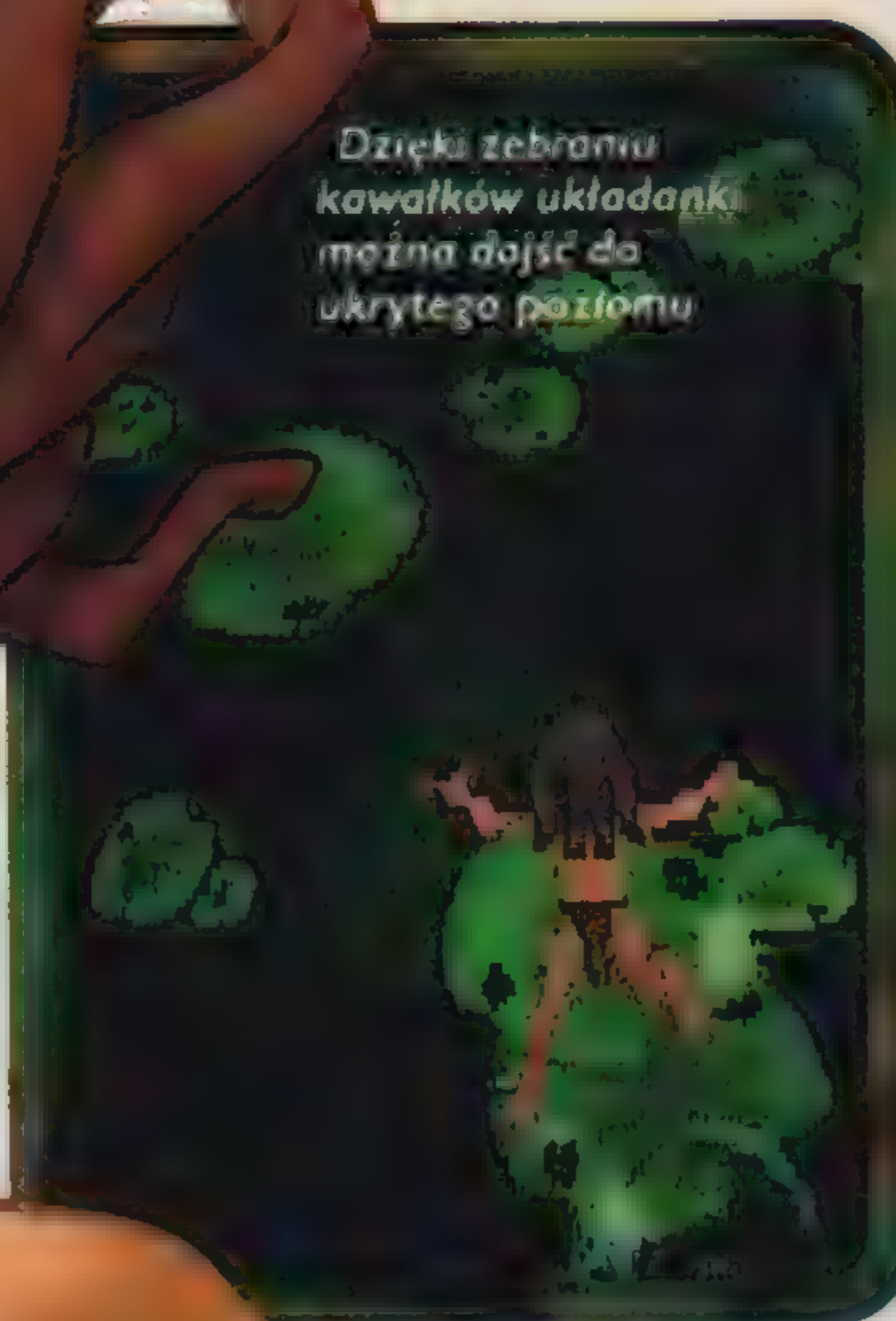
■ Christopher Lambert

Najnowsza odsłona Tarzana z przystojnym „Nieśmiertelnym” w roli głównej cieszyła się dużym powodzeniem. Pierwsza projekcja filmu odbyła się w 1984 roku

Tarzan jak żywy, czyli wzięty prosto z filmu Disneya. Wychowany wśród małp, posiada iście zwierzęcą zręczność



Jednym z groźniejszych przeciwników jest agresywny leopárd Sabot



Dzięki zebraniu kawałków układanki można dojść do ukrytego poziomu



Czasami trzeba wykazać się także siłą rąk i przejść po gałęziach

WYGRANA AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy CD PROJECT możecie wygrać grę TARZAN! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa szympanś - przyjaciel Tarzana?

Przygody Tarzana świetnie sprawdzają się jako temat gry zręcznościowej. Człowiek z Dżungli słynął przecież z niesamowitej sprawności fizycznej, którą rozwijał podczas codziennych treningów huśtania się na lianach. Nic dziwnego – przecież został wychowany przez małpy. Pewnego dnia do jego dżungli przybył badający życie goryli naukowiec – profesor Porter. Razem z nim pojawiła się także urocza Jane. Wtedy okazało się, że wszystkie dotychczasowe kłopoty Tarzana były niczym w porównaniu z zamieszczeniem, jakie wywołała piękna Angielka. Czekają go więc pokonanie wielu niebezpiecznych przygód, zanim będzie mógł połączyć się z ukochaną.

W grze postanowiono trzymać się drogi, wytyczonej przez fabułę filmu. Twoim zadaniem jest przeprowadzenie Tarzana przez trzynaście etapów: od jego dzieciństwa, aż po ostateczne starcie z niegodziwym Claytonem. Każda część gry urozmaicona jest bardzo ładnym fragmentem z filmu animowanego. Można nawet posłuchać nastrojowej piosenki Phila Collinsa z tej produkcji.

Twórcy TARZANA bardzo starali się, żebyś w czasie gry nie mógł narzekać na brak emocji: musisz wspinać się po drzewach, bujać na lianach, przeskakiwać przez przepaście i unikać ataków natrętnych wrogów. Wśród czekających cię atrakcji jest także m.in. pływanie w wodzie pełnej krokodyli, ucieczka przed atakiem rozżłoszczonych słoni oraz najzabawniejszy element zabawy, czyli „serfowanie” po gałęziach drzew.

W grze możesz wcielić się nie tylko w rolę Człowieka z Dżungli. Ciekawym urozmaicheniem jest możliwość zabawy na niektórych poziomach jako małpka Terk, czy nawet jako Jane. Każdy z bohaterów ma inne umiejętności. Tarzan może np. walczyć nożem, a Jane broni się przed wrogami otwórzoną parasolką.

Zaletą gry jest także dopracowane do najdrobniejszego szczegółu połączenie fragmentów gry z filmikami. Jeśli kierujesz Jane, najpierw uciekasz przed atakiem małp, a potem „serfu-

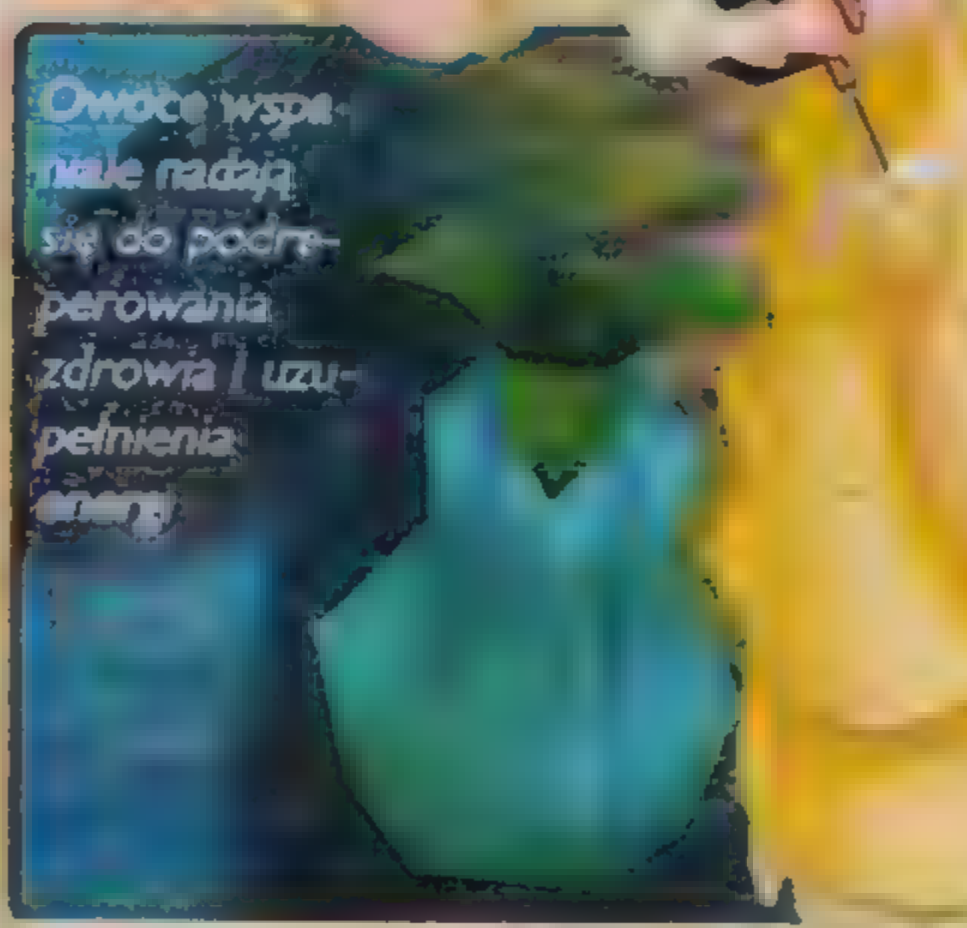
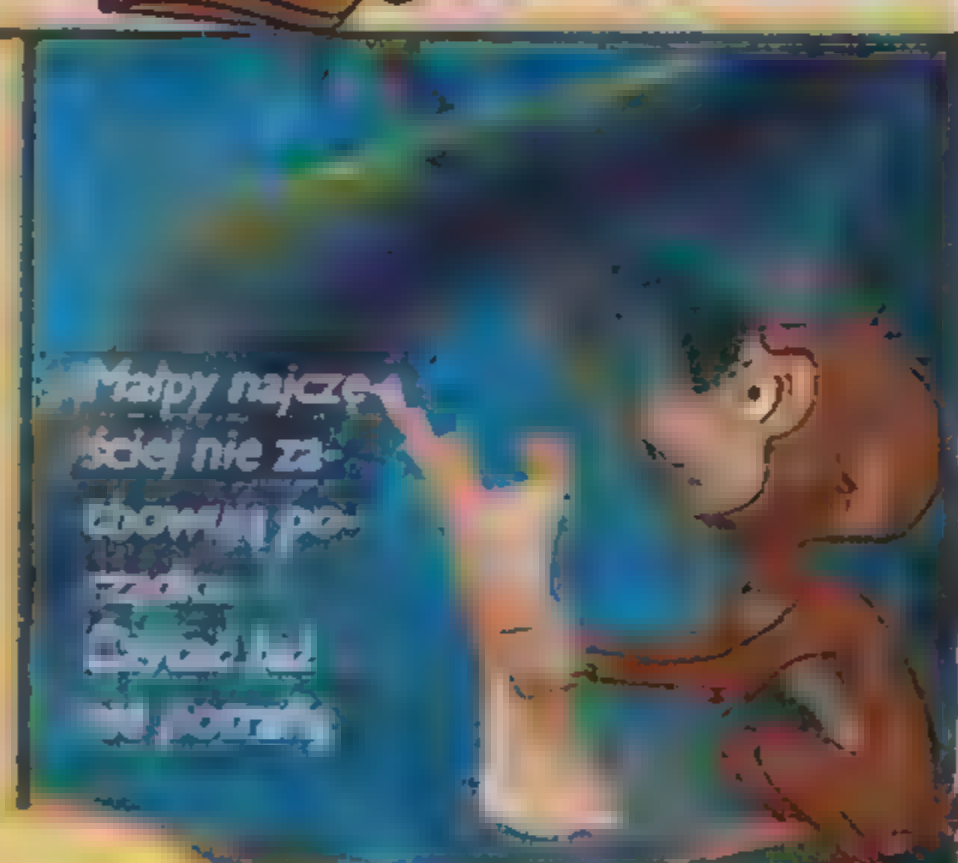
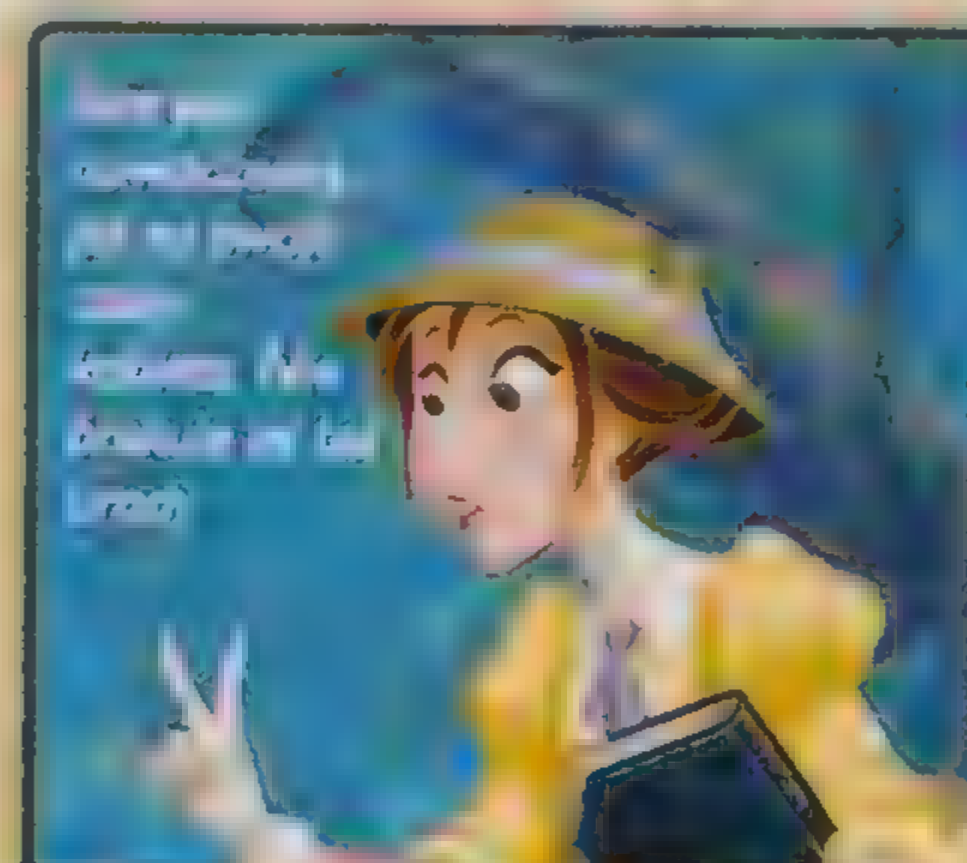


jesz” po gałęziach drzewa na ramio-
nach Tarzana. Przeciwników usuwasz
wtedy z drogi za pomocą parasolki.
Towarzyszą ci okrzyki, wydawane
przez bohaterów gry. W ten sposób
można odnieść wrażenie, że uczestni-
czy się w jednej, spójnej przygodzie,
a nie pokonuje oddzielne poziomy.

TARZANOWI można zarzucić
tylko jedno. Mimo zróżnicowania
i możliwości wybrania trzech róż-
nych poziomów trudności, daje się
go skończyć dosyć szybko. Wszyst-
ko zależy jednak od twojego podej-
ścia do zręcznościówek. Na pewno
nie zawiedziesz się na tej grze, jeże-
li liczy się dla ciebie nie szybkość
przejścia przez wszystkie poziomy,
ale osiągnięty na nich wynik. Na każ-
dym etapie można bowiem kolek-
cjonować brązowe monety i literki
tworzące napis Tarzan. Kompletuje
się też, złożoną z czterech części,
układankę z obrazkiem małpki. Swo-
je siły życiowe oraz arsenał amunicji
możesz zwiększyć, zbierając po dro-
dze smaczne owoce. Wszystkie te
elementy są poukrywane na planszy
i ich szybkie zebranie nie jest łatwe.
Niektóre z fragmentów umieszczo-
ne są wysoko, do innych można do-
stać się odkrywając ukryte ścieżki.
Dzięki temu gra wymaga także
wysilenia trochę szarych komórek,
a nie tylko zręczności.

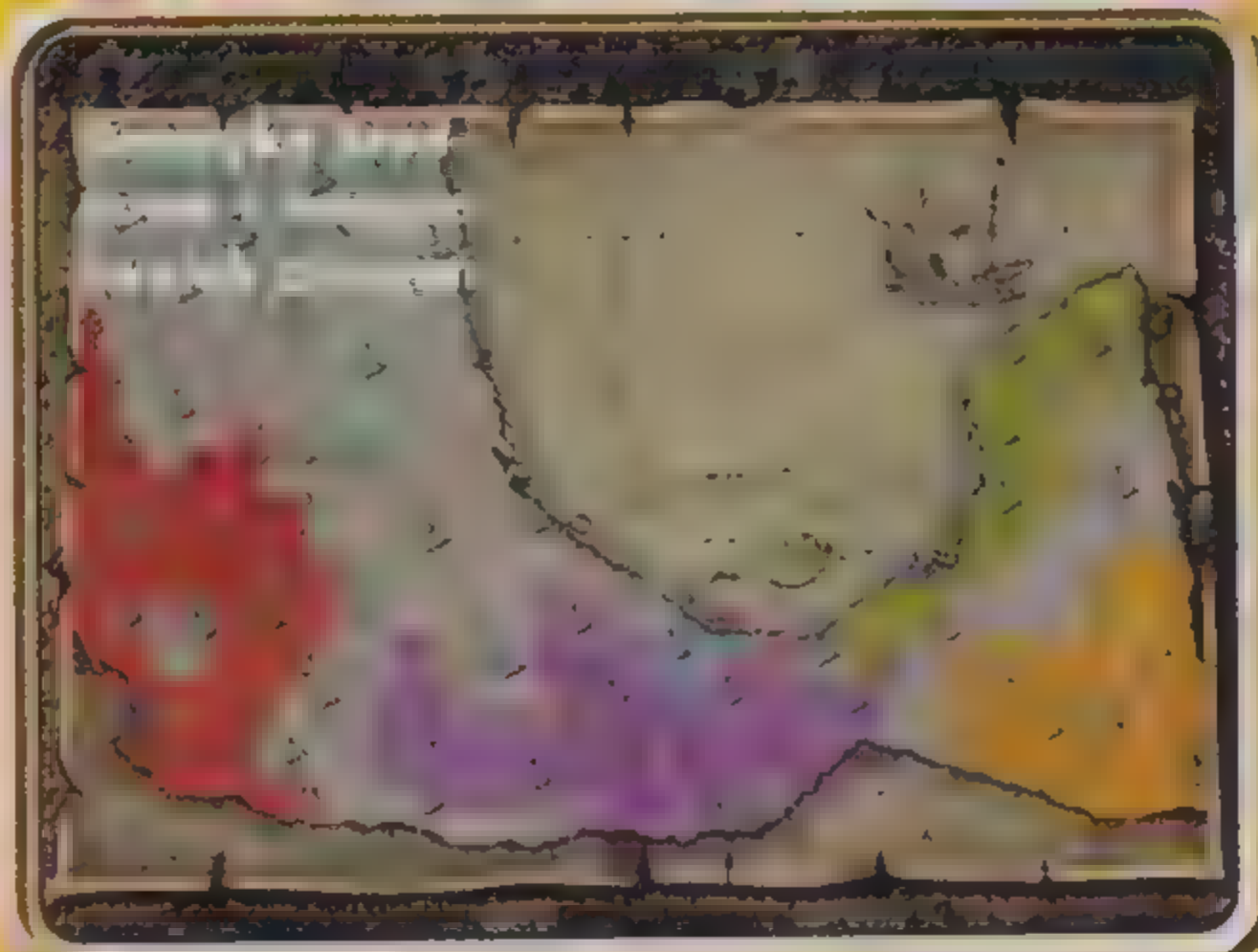
TARZAN na pewno straciłby wiele
na wartości, gdyby nie bardzo ładna,
kolorowa i dopracowana, trójwymia-
rowa grafika. Widok zmienia się co
chwilę i - czasami naprawdę zapiera
dech w piersiach.

TARZAN jest propozycją, która na
pewno spodoba się wszystkim miło-
śnikom zręcznościówek. Nawet moż-
liwość zbyt szybkiego ukończenia gry
nie obniża jej oceny. Do przygód
Człowieka z Dżungli można bowiem
wracać wiele razy.



PC	PSX	N64	DC	A
Tarzan				
Bujana Zręcznościówka				
199 zł	Disney, CD Projekt	1 gracz		
Min.: Pentium 166Mhz, 24 MB RAM, 50 MB HD Zal.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Akcelerator 3D				
Grafika 5	Dźwięk 4	Fajda 5		
Bardzo ładna grafika, ciekawe i zróżnicowane poziomy				
Zabawa trochę zbyt szybko się kończy, nawet na wyższym poziomie trudności				
Świetna zabawa w dżungli. Warto przeżyć się przez kilkanaście poziomów				

TEST



Farmy i rancza są podstawowym źródłem żywności. Bez nich twoi poddani umrą z głodu



THEOCRACY

Krwawe ofiary składane przez środkowoamerykańskich Indian miały zapewnić im przychylność bogów. Jednak Hiszpanie pokonali ich bez trudu



Armia przygotowana do wymarszu po niewolników. Pozostaje tylko wybrać cel najazdu

Ostatnio nastała moda na cywilizacyjne strategie. Najpierw pojawił się kolejny CEZAR, potem FARAON, a teraz THEOCRACY. Akcja tej ostatniej gry toczy się w Ameryce Środkowej na przełomie XIV i XV wieku. Jako władca jednego z indiańskich rodów walczysz o poprawienie swojej pozycji. Podbijając nowe ziemie, zyskujesz poddanych, których możesz następnie wcielić do swojej armii lub złożyć bogom w ofierze. Nadrzędnym twoim celem jest zjednoczenie pod swoim panowaniem zwaśnionych rodów, gdyż inaczej nie będziesz w stanie odeprzeć najazdu Hiszpanów, którzy przybędą do Nowego Świata w poszukiwaniu złota i innych skarbów.

THEOCRACY nie jest zbyt skomplikowane. W prowincji możesz zbudować jedynie kilkanaście budynków, armia składa się z kilku typów jednostek. Także warstwa ekonomiczna jest bardzo prosta i zarządzanie imperium nie wymaga dużego wysiłku.

Atrakcją gry miała być możliwość tworzenia z oddziałów formacji, zachowujących sztyk w czasie walki. Bitwy w THEOCRACY rozgrywają się jednak w czasie rzeczywistym i nie ma czasu na precyzyjne manewrowanie oddziałami. Formacje najlepiej nadają się do ustawienia żołnierzy przed starciem, a potem najlepiej dać im „wolną rękę”. W przeciwnym razie połowa oddziału będzie stała bezczynnie, podczas gdy pozostałych będą wycinały nieco mocniejsze siły wroga. Nieprzydatność formacji najlepiej widać na przykładzie łuczników. Po wskazaniu celu często strzela tylko kilku z nich, bo dla reszty wróg jest poza zasięgiem.

Kapłani nosili niezwykle kolorowe stroje

Taka balista czyniła prawdziwe spustoszenia w szeregach przeciwnika

Do niedopracowanych elementów gry należy bez wątpienia dyplomacja. Dostępne są jedynie najbardziej podstawowe możliwości, takie jak zawarcie pokoju lub sojuszu albo wypowiedzenie wojny. Brakuje chociażby możliwości namówienia sąsiada do ataku na wspólnego wroga.

Spośród istotnych niedociągnięć trzeba jeszcze wymienić kłopotliwe wysyłanie oddziałów do innych prowincji oraz nierealne czasy konstruowania budynków, np. tartak powstaje przez prawie 9 miesięcy.

THEOCRACY nie zachwyca również pod względem wykonania. Szata graficzna nie jest najwyższych lotów. Zarówno budowle, jak i animacje ludzików są po prostu przeciętne. Jedynie muzyka sprawia nieco lepsze wrażenie – jest bardzo tajemnicza i dobrze pasuje do indiańskich cywilizacji Ameryki Środkowej.

Indiańska strategia jest znacznie słabsza od swoich konkurentów, w których główną rolę grają inne cywilizacje. Wpływa na to wiele różnych niedociągnięć oraz nie najwyższej jakości wykonanie. Jeśli chcesz zagrać w opartą na realiach historycznych strategię, lepiej wybierz inną, lepszą pozycję.

Theocracy
Krwawa Strategia

99 zł Ubisoft / LEM 1-4 graczy

Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 250 MB HD Zał: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika **3** Dźwięk **4** Graja **3**

Ciekawe indiańskie legendy, możliwość zabawy w kilka osób
 Brak możliwości pauszowania w czasie bitwy, nierealny upływ czasu

Nieudana kopia gier „cywilizacyjnych”. Bardzo uproszczona i dużo mniej wciągająca

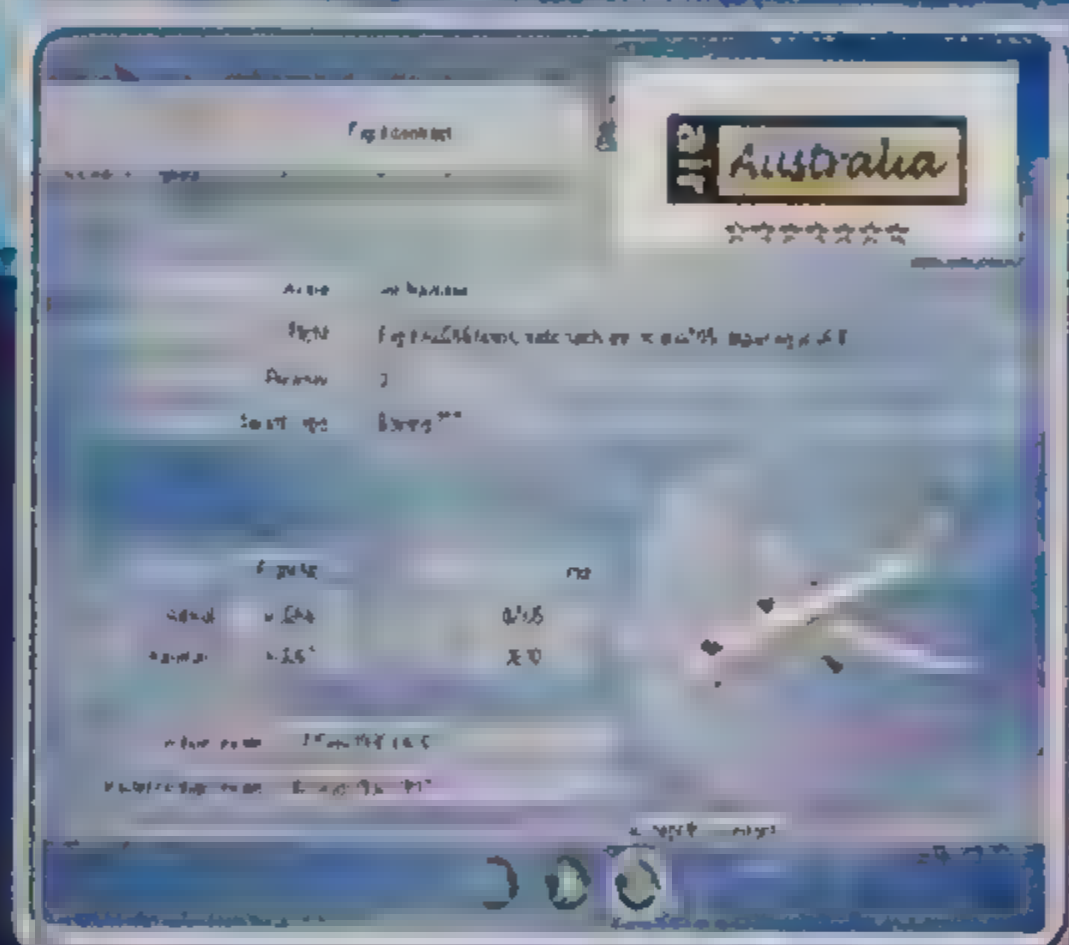
3

Airport Inc.

**Myślałeś kiedyś o własnym lotnisku?
To niemożliwe? Wprost przeciwnie,
łatwiejsze niż myślisz**

**CLICK!
AKCJA!**

W konkursie CLICK! i firmy PLAY-IT możesz wygrać grę AIRPORT. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedziały na pytanie: Podaj nazwę najstłynniejszego francuskiego odrzutowca pasażerskiego.



Bez kontraktów nie przewieziesz pasażerów i nie zarobisz ani grosza

W AIRPORT INC. masz okazję wykazać się jako właściciel lotniska i jego dyrektor w jednej osobie. Dzięki temu, że pełnisz obie funkcje, nic nie wydarzy się bez twojej wiedzy. Jednak z drugiej strony, wyłącznie na twoich barkach spoczywa dbanie o rozwój portu lotniczego.

Możliwości masz naprawdę olbrzymie: na lokalizację lotniska możesz wybrać jedno z 1200 miejsc na całym świecie (dostępna jest także Warszawa). Przy jego rozbudowie do wykorzystania jest aż 75

różnych obiektów, poczynając od pasów startowych, a na kioskach z gazetami kończąc (czy jest w nich CLICK?). Do współpracy ze swoim lotniskiem możesz namówić aż 200 linii lotniczych.

Wyłącznie od twojej inwencji zależy w jaki sposób potoczy się rozgrywka. Możesz specjalizować się w przewozach towarów (tzw. cargo) lub też zająć się wyłącznie transportem pasażerów. Oczywiście można też wozić i ludzi, i cargo.

Aby twoje lotnisko sprawnie funkcjonowało, musisz bardzo uważnie dysponować dość skromnymi funduszami. Jeśli zabraknie ci gotówki, to zaczną się kłopoty: załoga będzie strajkować, spadną przychody i lotnisko może nawet zbankrutować.

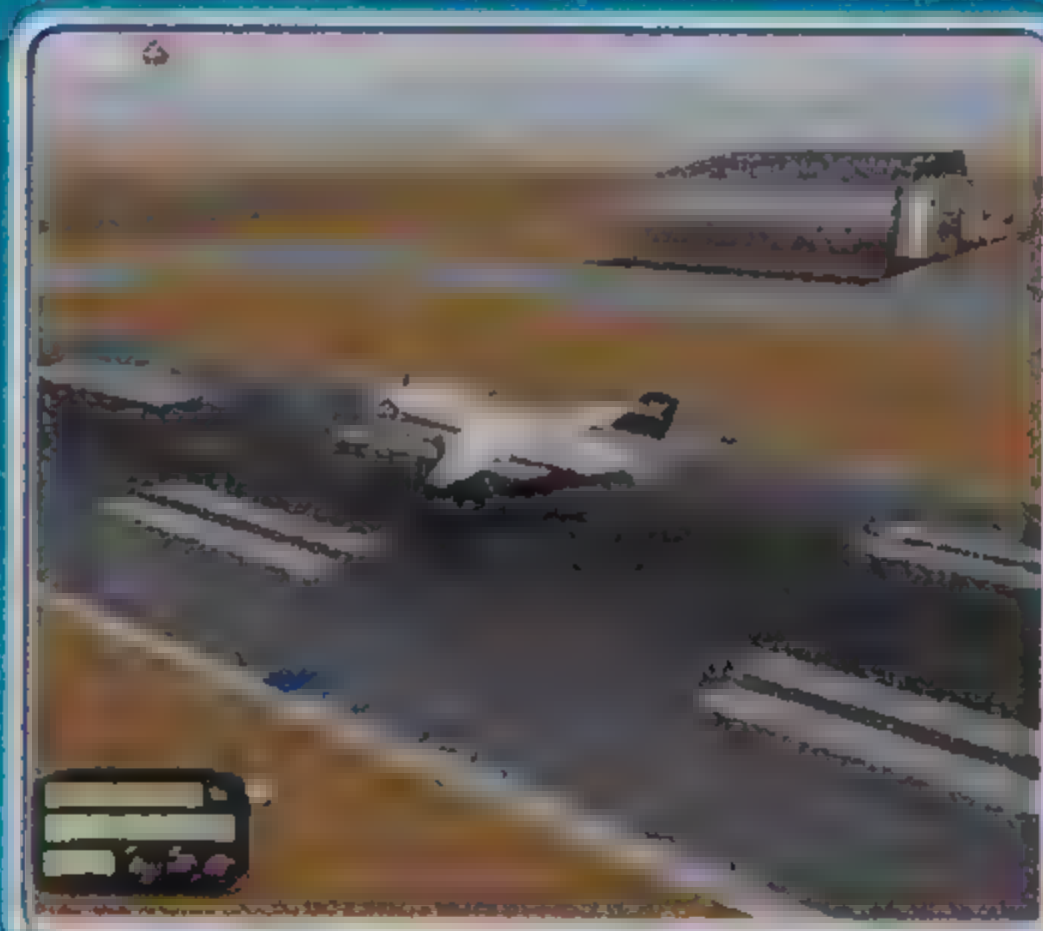
Pamiętaj, że samoloty nie są jedynym źródłem przychodów. Zawsze opłaca się dbać o rozbudowę obiektów umilających i ułatwiających życie pasażerom, a przy-

noszących przecież zyski. Stacje benzynowe, restauracje czy też sieci sklepów stanowią pokaźne źródło dochodów uzupełniających szczupły budżet. Zwłaszcza parkingi są żyłą złota, szczególnie jeśli lotnisko zdobędzie renomę.

Rozbudowując port lotniczy i zawierając kontrakty, nie rób niczego bez przemyślenia skutków tych decyzji i pamiętaj, że najważniejszy jest klient. Brak długofalowego planowania może przynieść opłakane skutki! Lotnisko musi mieć dogodne połączenie z miastem, zarówno drogowe jak i kolejowe. Nie zapomnij też o komunikacji miejskiej. Myślisz, że to już wszystko? Nic z tego, przecież na lotnisku codziennie pojawiają się tysiące różnych osób – mogą być wśród nich złodzieje lub terroryści, potrzebny jest więc posterunek policji i służby porządkowe. Lotnisko i maszyny lotnicze, mimo swej potęgi, dość często ulegają awarii, czasem zdarzają się nawet prawdziwe katastrofy. Nie obejdziesz się wtedy bez pomocy odpowiednich służb technicznych.

Jeśli wszystko dobrze zaplanowałeś, to pozostanie ci tylko wprowadzić plany w życie i na bieżąco kontrolować sytuację.

Dużym plusem AIRLINE jest także grafika 3D. Dzięki trójwymiarowemu modelowi możliwe jest oglądanie sytuacji panującej na lotnisku z różnych perspektyw. Nie zapomniano też o realizmie: zmieniają się pory dnia oraz warunki pogodowe,



Oby na twoim lotnisku było tyle samo kłódzów co startów



Stośk płasów wypłacił wielkość klientom – wystarczy przez linki i wiodowe



Bez odpowiedniego systemu komunikacji miejskiej nie będziesz miał wielu klientów



Na dobrze zarządzanym lotnisku wszystkie miejsca powinny być zawsze zajęte



Twoje lotnisko z lotu ptaka. Jeśli czegoś szybko nie zrobisz z tymi pustymi miejscami, to szybko zbankrutujesz

PC

Airport Inc.
Symulacja Lotniska

159 zł Take 2 / Play It 1 graca

Min: Pentium 200, 16 MB RAM
Zai: Pentium II 366, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajta 5

Nie jest łatwo – ciężej oś się dzieje. Zupelnie jak na prawdziwym lotnisku. Nie najlepiej dobrana muzyka, także szata graficzna mogłaby być lepsza.

Minie trochę czasu zanim poznasz tajniki pasjonującego lotniczego interesu.

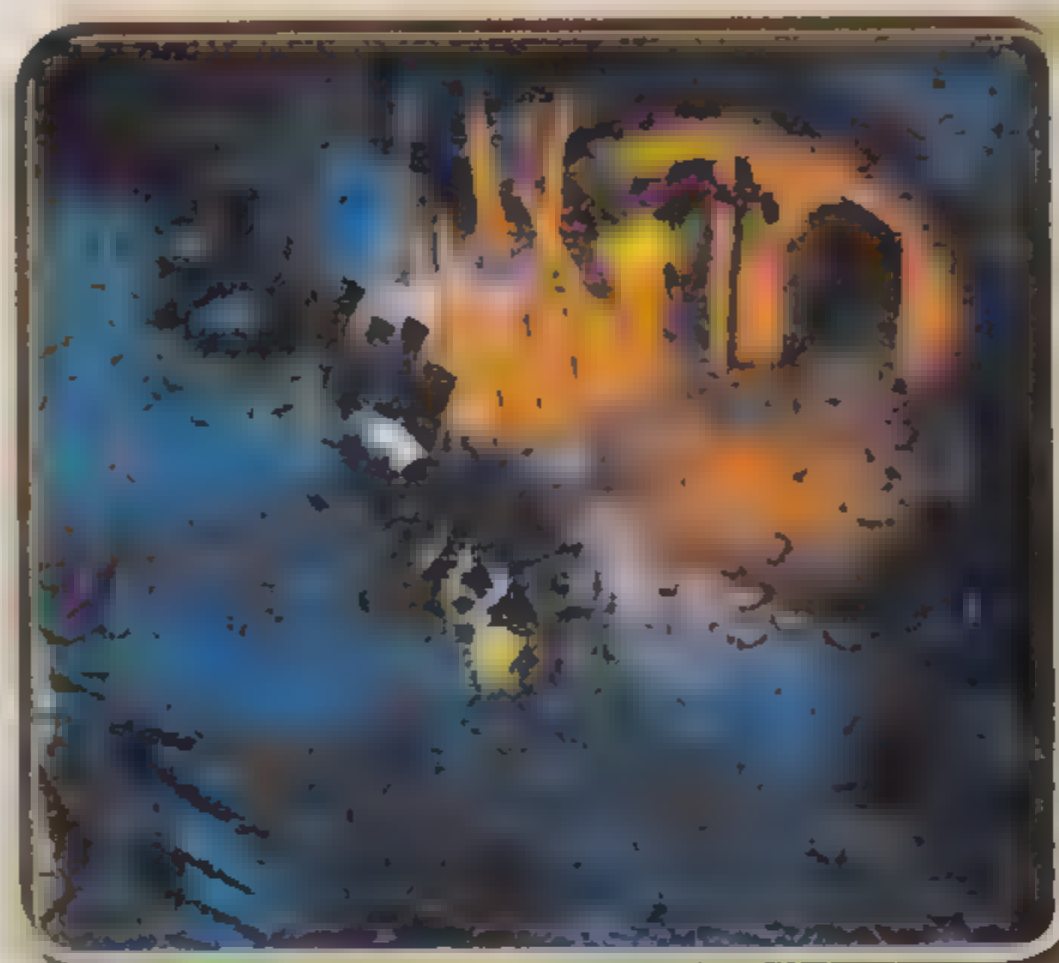
5

DRAGONFIRE

Konkurencja na rynku gier jest ogromna. Wydawałoby się, że nie ma miejsca na słabe tytuły, a jednak ukazują się pozycje takie, jak **DRAGONFIRE**

Jest to kolejna gra z rodziny RPG, której fabuła nie wyróżnia się niczym oryginalnym. Twoim celem jest przeszkodzenie w uwolnieniu duszy władcy, który w dawnych czasach władał za pomocą przemocy i terroru. Jego powrót oznaczałby ponowne pograżenie całej krainy w mrokach Zła.

Zabawę zaczynasz w lochach zamku złej królowej Berendii. Z sobą tylko znanych powodów uwięziła tam czterech bohaterów – właśnie nad jednym z nich przejmujesz w grze kontrolę. Do wyboru masz nieokrzesaną przedstawicielkę plemienia Shadomines, szlachetnego Lorda Trey d'Tarin, bardziej przypominającego Ogra niż człowieka Igora Helma oraz, wyglądającego jak kaczką, kapitana piratów Bahio Cre-



Dwóch na jednego? To nie fair, nie macie żadnych szans

rac. Niestety, wybór postaci nie ma większego znaczenia, gdyż posiadają one takie same umiejętności. Jedyna różnica polega na innym rozdziale punktów dla każdej z cech.

Minusem gry jest nieprzemyślana fabuła. Można dopatrzeć się w niej mniejszych lub większych niespójności. W więzieniu znaleźć można przedziwne notatki, których nie powinno tam być. Są to w bardzo nieumiejętny sposób podrzucone podpowiedzi. Przecież kolejne czynności powinny z siebie wynikać, a istnienie takich informacji świadczy o nienajlepiej dopracowanej fabule. Trudno wyobrazić sobie odwiedzin w zamkowych lochach, gdzie w co drugiej celi do ścian przykute są szkielety. A jednak pod-



Te regały są pełne książek! Jaka szkoda, że nie umiem czytać, może poproszę o pomoc tego miłego pana

ła królowa wydała dekret, by gości takich wypuszczać z lochów bez słowa. Jakby tego było mało, w zależności od poziomu trudności, strażnicy więzienni są albo nieruchliwi i słabo znają swoje obowiązki, albo nadgorliwi i nie sposób im uciec.

Kolejnym minusem jest brak możliwości regulowania ustawień grafiki – nawet jasności ekranu. Gra, zwłaszcza na początku, utrzymana jest w ciemnej tonacji i bez zwiększenia jasności niewiele widać.

Inna wada, to skokowe przewijanie terenu – kolejną część komnaty widać dopiero po dojściu do skrajów ekranu, co przeszkadza w dużych pomieszczeniach. Sami bohaterowie wyglądają sztywno i sprawiają wrażenie, jakby mieli się zaraz przewrócić. Do tego są niesympatyczni i szybko można się do nich zrazić.

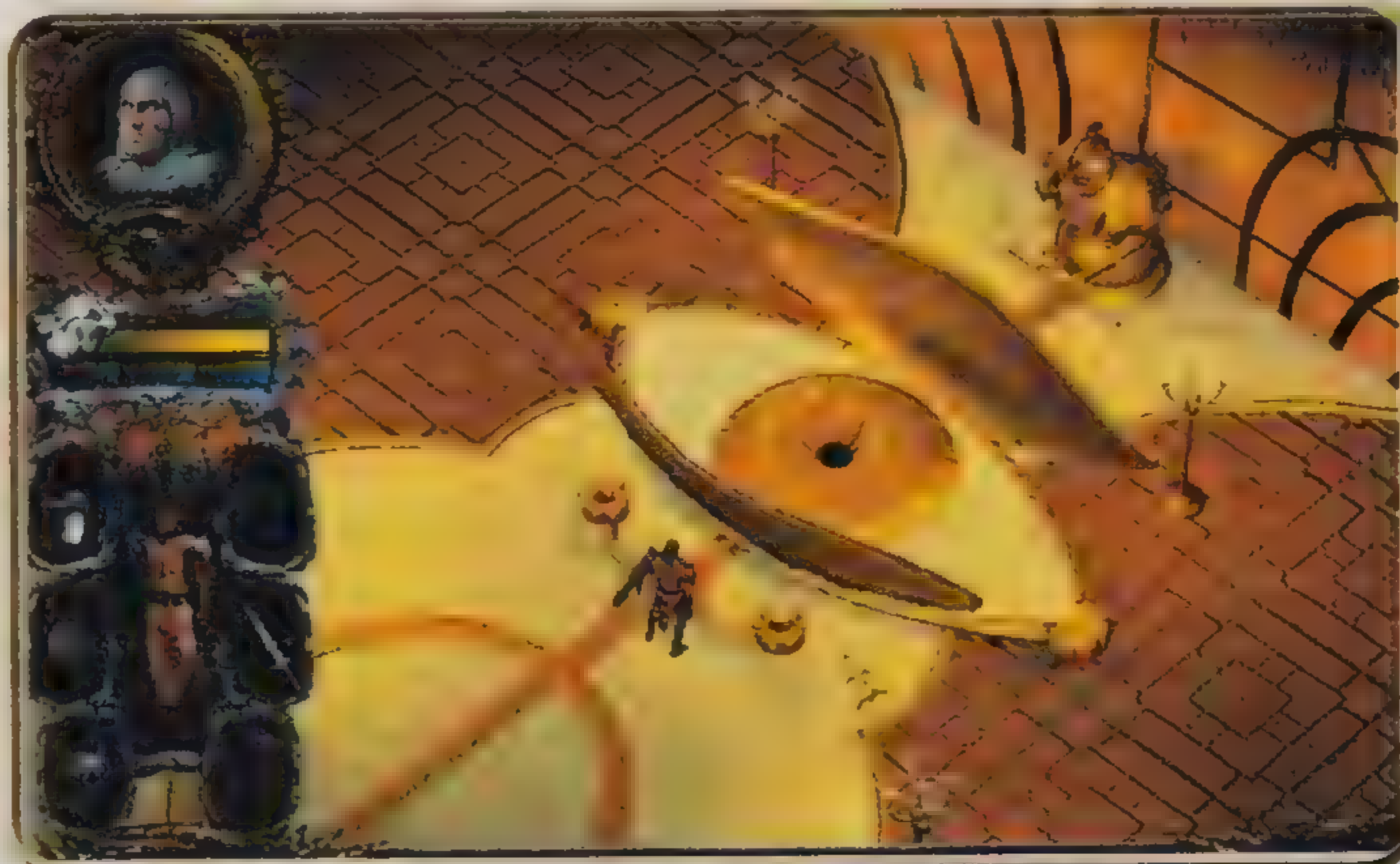
Dla zwolenników sieciowych rozgrywek przygotowano tryb multiplayer – maksymalnie dla czterech osób. Jednak nawet ta opcja, ani też całkowite spolszczenie gry, nie jest w stanie poprawić jej negatywnej oceny. **DRAGONFIRE** to pomyłka – jeśli zobaczysz ją w sklepie, omiń szerokim łukiem.



Udało wam się mnie otoczyć! Oddajcie złoto, to zapomnimy o tym



Wszędzie te szkielety na ścianach. Ta dekoracja zaczyna być nudna



Jaka śliczna świątynia. Ciekawe, gdzie są ukryte skarby? Ten posążek wygląda bardzo obiecująco – chyba jest ze złota



Droga wolna! Możesz iść, gdzie loch poprowadzi

Dragonfire
Nudne RPG

69,95 zł TopWare 1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

Grafika **2** Dźwięk **2** Frajda **1**

Możliwość zabawy w kilka osób, polska wersja językowa
Bardzo słaba szata graficzna, nieciekawa i niedopracowana fabuła

Niestety, ta gra zawodzi na całej linii. Już lepiej posiedzieć przed telewizorem

1

Demise



Te dwa małe knypki, chyba chcą cię zatrzymać. Ich życie, ich sprawa...



Jaka miła odmiana! Nareszcie ktoś wita cię z otwartymi rękoma

Straszliwy i ponury labirynt pełen okrutnych potworów oraz drogocennych skarbów... nowość po raz tysiąc sto jedenasty

TIPS

1. Tworząc postać postaraj się, aby jej Inteligencja i Mądrość były wyższe niż 10. Tylko wtedy twój bohater może uczyć się czarów ze znalezionych ksiąg magicznych.
2. Nie trać głowy w podziemiach. Jest tam dużo potworów, ale nie wszystkie chcą cię zaatakować. Gdy spotkasz jakiegoś monstra, spójrz na górę ekranu. Symbol pacyfy (znak pacyfistów) oznacza, że nie będą cię atakować, nawet jeśli wydają złowrogie i mrozące krew w żyłach dźwięki.
3. Jeśli grasz po raz pierwszy, wybierz sobie naprawdę mocną postać. Ot, jakiegoś giganta, czy ogra, z Siłą, Budową i Zręcznością wyższą niż 13. Taki osiłek bez trudu zamieni każdego przeciwnika w komputerowego kleksa i kupkę pikseli.
4. Wracaj często do fontanny w mieście, aby się podleczyć. DEMISE to nie DIABLO, gdzie niemal bez wysiłku od razu wskakiwało się na pierwszy, czy drugi po-

Jak każde niemal podziemia, tak i te w DEMISE składają się z komnat i łączących je korytarzy. W komnatach zaś znaleźć można skrzynie, wypełnione po brzegi skarbami, pilnowane przez najróżniejsze monstra. Im bardziej w głąb labiryntu, tym potwory stają się silniejsze, a skarby – coraz cenniejsze. Na najniższym zaś poziomie labiryntu czeka, jak zawsze, ten największy, najpotężniejszy Zły Gość. Na szczęście jednak przed jego totalnym i całkowitym unicestwieniem, można kilkakrotnie wracać do wioski, która położona jest nad labiryntem i wymieniać złoto na zbroje, broń, magiczne księgi lub czary...

Niestety, najnowszy produkt firmy Artifact Entertainment w niczym nie odbiega od schematu tego typu gier. DEMISE to klasyczna komputerowa gra fabularna (RPG), której akcja rozgrywa się w wielkim, trójwymiarowym

labiryncie, pełnym skarbów, pułapek i potworów. Jeśli chodzi o fabułę, nie ma w niej żadnego oryginalnego pomysłu, który nie został już wykorzystany w starszych grach, np. DIABLO, STONEKEEP.

Na samym początku tworzysz postać własnego bohatera – może nim być nawet Yeti! Dostępne są oczywiście inne standardowe rasy znane z gier i literatury fantasy: ludzie, elfy, krasnoludy, ogry czy giganty. Profesje także są całkiem typowe: wojownik, barbarzyńca, złodziej, czarnoksiężnik, mag i kilka innych „zacnych” zawodów.

Słabej fabuły i braku pomysłów nie wynagrodzi z pewnością spora ilość krwi i różnokolorowych płynów wylewanych obficie na kamienne posadzki podczas walk z potworami. Jednak efekty dźwiękowe i graficzne są bardzo mocną stroną tej gry. Potwory, a złasz-

cza zombie, szkielety i kościotrupy, wyglądają zupełnie jak żywe (tzn. jak martwe, a właściwie jak „ożywieńcy” w najlepszym filmie grozy). Bardzo piękne są też projekty graficzne wszystkich innych postaci, a także wygląd pomieszczeń. Wiele z nich wyszło spod ręki samego Borisa Vallejo – jednego z najlepszych artystów tworzących w konwencji „heroic fantasy”.

Istotnym mankamentem gry jest niezwykle skomplikowany interfejs użytkownika. Prawie każdy klawisz na klawiaturze odpowiada jakiejś funkcji. Na przykład aby otworzyć znalezioną skrzynię ze skarbem trzeba stanąć w miejscu, w którym się ona znajduje i nacisnąć klawisz „o”.

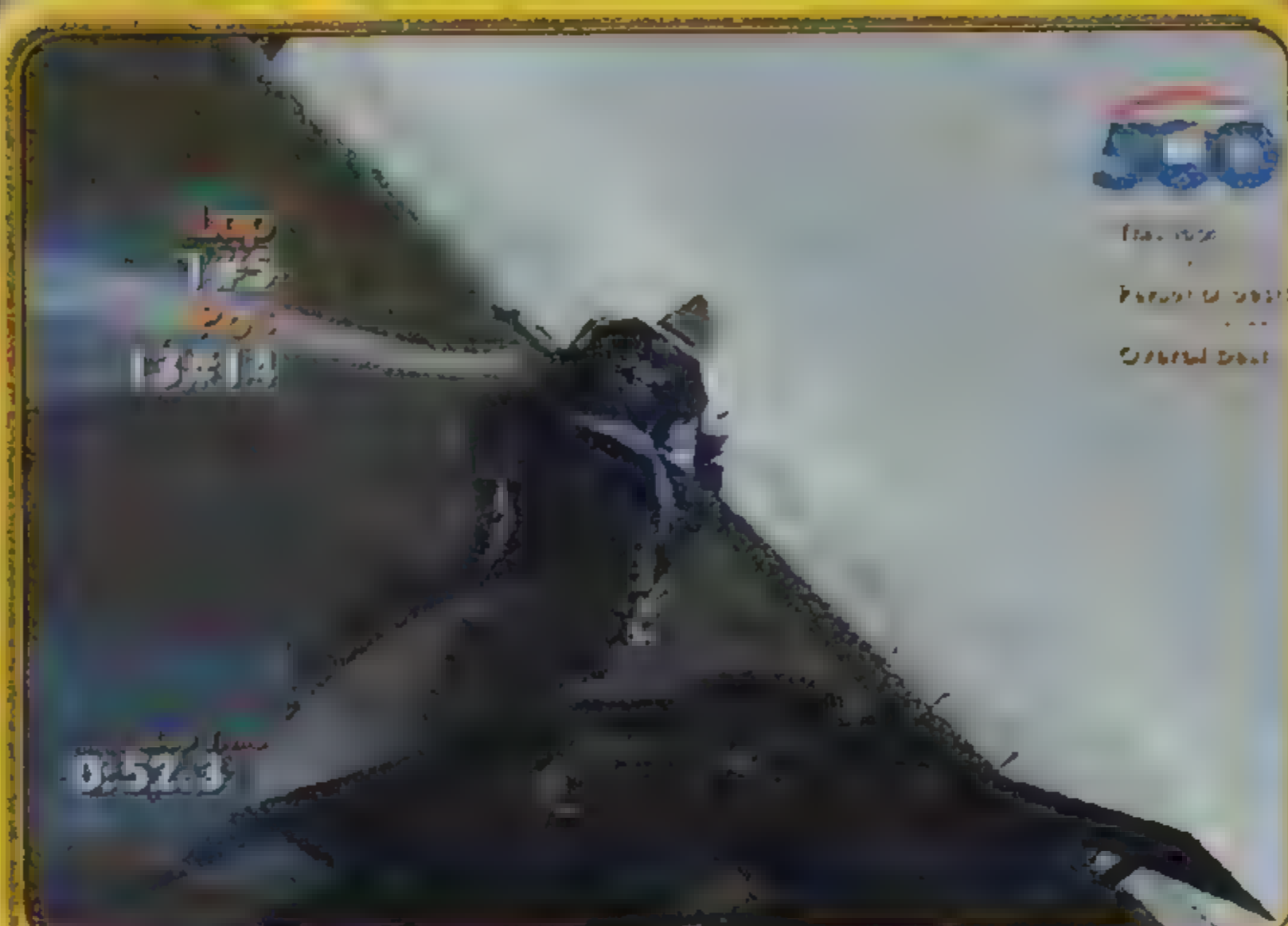
Niestety, jest jeszcze jeden minus tej gry – duże wymagania sprzętowe. Nawet na PC z procesorem P III i bardzo dobrym akceleratore 3D animacje wcale nie prezentowane są płynnie. Na posiadaczach słabszych komputerów gra ta nie robi wrażenia.



Demise			
Fabularny Labirynt			
99 zł	Artifact Ent.	Coda	1 gracz
Min.: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3D. Zał.: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D			
Grafika	Dźwięk	Fajność	
5	4	2	
<p>😊 Doskonała szata graficzna oraz animacje</p> <p>😞 Nieciekawa fabuła, kompletny brak nowych pomysłów</p>			
RPG tylko dla bardzo wytrwałych miłośników posępnych podziemi i kazamat			
			3

GP 500

Dobrych wyścigów motocyklowych nigdy nie było zbyt wiele. Jednak ostatnio sytuacja zmieniła się na lepsze, a to za sprawą GP 500, które mogą rywalizować z najlepszymi grami!



Utrzymanie się na motocyklu w takim przechyle wymaga zdolności cyrkowego akrobaty



Tak kończą się prawie wszystkie próby wymuszenia pierwszeństwa. Lepiej już jeździć „fair“

GP500 to symulacja Motocyklowych Mistrzostw Świata Formuły 1. Autorzy gry wykupili wszelkie potrzebne licencje, dzięki czemu zobaczysz w grze oryginalne motocykle, nazwiska zawodników i znaki reklamowe z sezonu 1998.

W GP500 można ścigać się na cztery sposoby. Do wyboru jest oczywiście pojedynczy wyścig na dowolnym torze i motocyklu oraz Mistrzostwa – seria wyścigów o tytuł Mistrza Świata w kategorii 500cc. Poza tym można wybrać próbę bicia rekordu toru, która jest najlepszym sposobem szlifowania umiejętności. Ostatnia możliwość, to zabawa z kolegami – jednocześnie ścigać się może do dwudziestu czterech osób.

Do wyboru jest sześć motocykli: Honda NSR 500 i 500v, Yamaha YZR500, Suzuki RGV500, ELF MUZ i Modenas KR2. Wybraną maszynę możesz sprawdzić na każdym z czterech torów, na których odbywały się wyścigi w sezonie 1998.

Jeśli porównać GP500 z recenzowaną niedawno grą HONDA CASTROL SUPERBIKE, okazuje się, że prawie pod każdym względem przewyższa swojego konkurenta. Większy jest realizm symulacji: np. motocykle, sa zdecydowanie wrażliwsze na ruchy kierownicy i manetki gazu, dlatego trzeba je prowadzić znacznie uważniej. Opanowanie maszyny wymaga

znacznie dłuższego treningu. Jeśli wyłączysz wszystkie ułatwienia, musisz samodzielnie balansować ciałem kierowcy, aby równoważyć przechyły motocykla. Z jednej strony świadczy to jak najlepiej o GP500. Z drugiej zaś, dla niektórych osób może to być zbyt duży realizm – gra robi się naprawdę bardzo trudna.

Komputerowi przeciwnicy w GP500 zdają się być lepiej wyszkoleni niż ci z HONDA CASTROL SUPERBIKE. Jeżdżą znacznie „czystiej” i powodują mniej wypadków. Żeby nawiązać z nimi równorzędną walkę, musisz doskonale opanować technikę jazdy. Na wyższych poziomach trudności piętrzą się i ciężko trzeba pracować na zdobycie kolejnych punktów.

Zdecydowanie pozytywne wrażenie robi grafika. Modele motocykli są doskonale dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Świetnie oddane jest też poczucie prędkości oraz odległości między motocyklami. Animowane postacie motocyklistów poruszają się płynnie i z wdziękiem, a tory wyścigowe wyglądają zupełnie jak prawdziwe, znane z transmisji telewizyjnych. Wokół tras, oprócz trybun, stoi wiele budynków i reklam.

Jedyną wadą gry są nie do końca dopracowane efekty dźwiękowe, ale nie zmniejsza to w większym stopniu atrakcyjności GP 500.



Za chwilę zacznie się wyścig o mistrzowski tytuł. Jeśli dużo trenowałeś, to masz w nim jakieś szanse

GP 500
Prawdziwe Motocyklowe Wyścigi

99 zł Micropr./CD Proj. 1-24 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 250 MB HD Zł: Pentium II 300, 64 MB RAM, 450 MB HD, akcelerator 3D

Grafika **5** Dźwięk **3** Frajda **5**

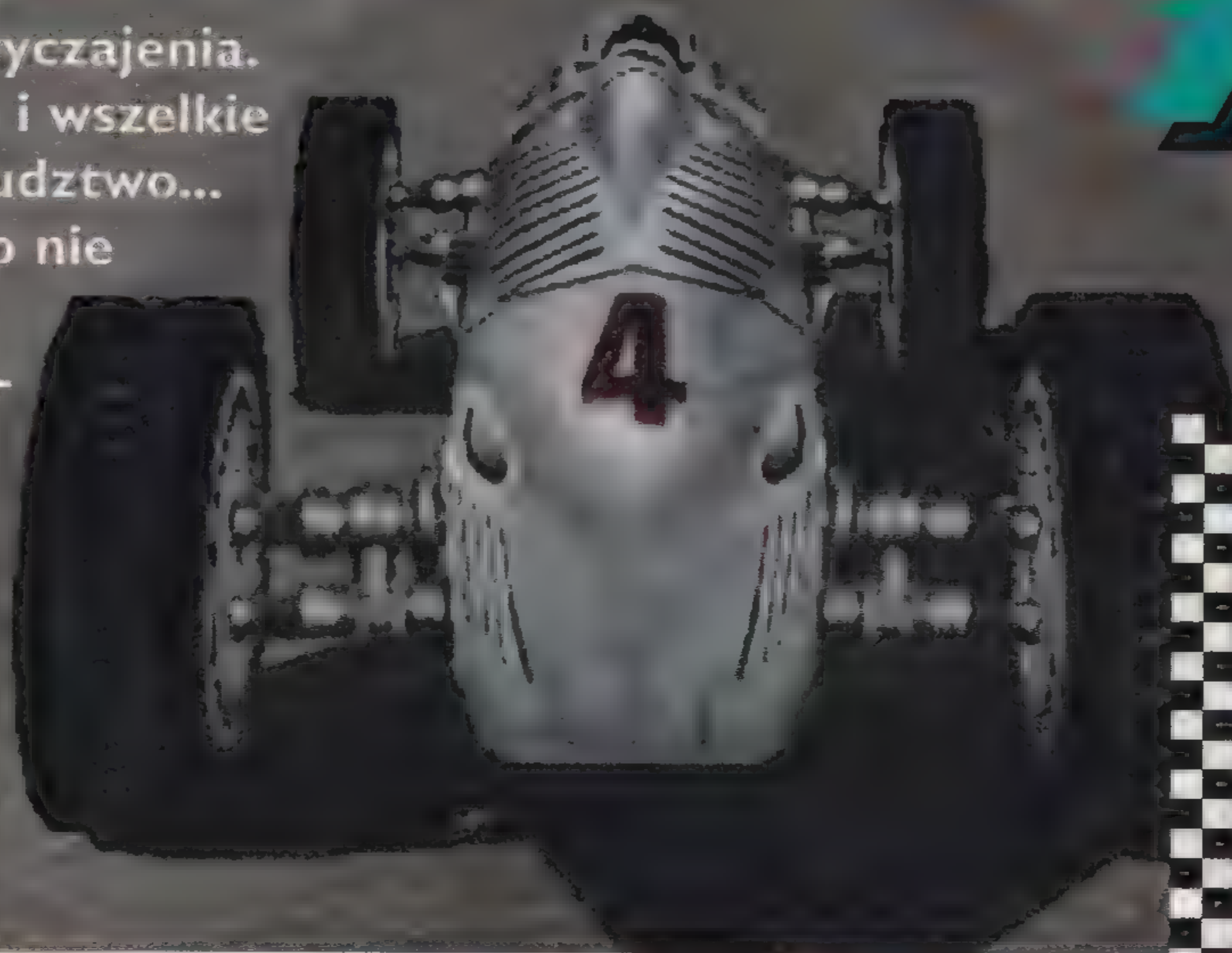
Bardzo wysoki realizm wyścigów, 14 wyzywająco trudnych torów
Słaba oprawa dźwiękowa, bardzo wysoki poziom trudności

Jedne z najbardziej realistycznych wyścigów motocyklowych, biją konkurentów na głowę

5

Spirit of Speed

Odrzuć wszelkie przyzwyczajenia. Komputery, automatyka i wszelkie inne elektroniczne paskudztwo... Prawdziwi kierowcy tego nie potrzebują! Wystarczy skórzana kurtka, czapka-pilotka i szykownie powiewający biały szal



1937



Kokpit międzywojennego bolidu – prawie jak w samolocie

Ostatnio nie pojawiały się symulatory wyścigów sprzed lat. Jedynym wyjątkiem była gra GRAND PRIX LEGENDS – symulator Formuły 1 z lat 50-tych. SPIRIT OF SPEED cofa się jeszcze bardziej, do drugiej połowy lat trzydziestych.

Najbardziej charakterystyczne dla wyścigów z tamtego okresu są oczywiście modele samochodów. Bugatti, Alfa Romeo, Maseratti, amerykański Dussenberg czy brytyjskie ERA Remus i Napier Railton, to do dziś żywe legendy wyścigów samochodowych. Każde z tych aut możesz wyprowadzić na jeden z dziewięciu torów. Na dwóch z nich: Monza i Donington, zawody Grand Prix odbywają się do dziś. SPIRIT OF SPEED 1937 pozwala ścigać się na trzy sposoby: w pojedynczym wyścigu, mistrzostwach oraz wybranym scenariuszu. Całkowitym zaskoczeniem jest brak trybu multiplayer, wydawałoby się obowiązkowego elementu każdego wyścigu.

Z chwilą, kiedy zasiądziesz za kierownicą jednego z samochodów, nie

masz wątpliwości, że to historyczne auto. Na torze zachowuje się dosyć kapryśnie, ale przewidywalnie. Samochody z końca lat trzydziestych nie są tak zwrotne i nie przyspieszają tak chętnie jak współczesne bolidy wyścigowe. Jednak nie utrudnia to gry, a dodaje jej uroku. Trzeba się przede wszystkim bardziej skupić wchodząc w zakręty, żeby nie wypaść z toru, ale również aby nie wytracić prędkości. Warto potrenować przed każdym wyścigiem – dobrze poznać własne auto oraz tor, na którym będziesz się ścigał. Szkoda, że brakuje możliwości zmian ustawienia zawieszenia, opon czy przełożeń skrzyni biegów. Także

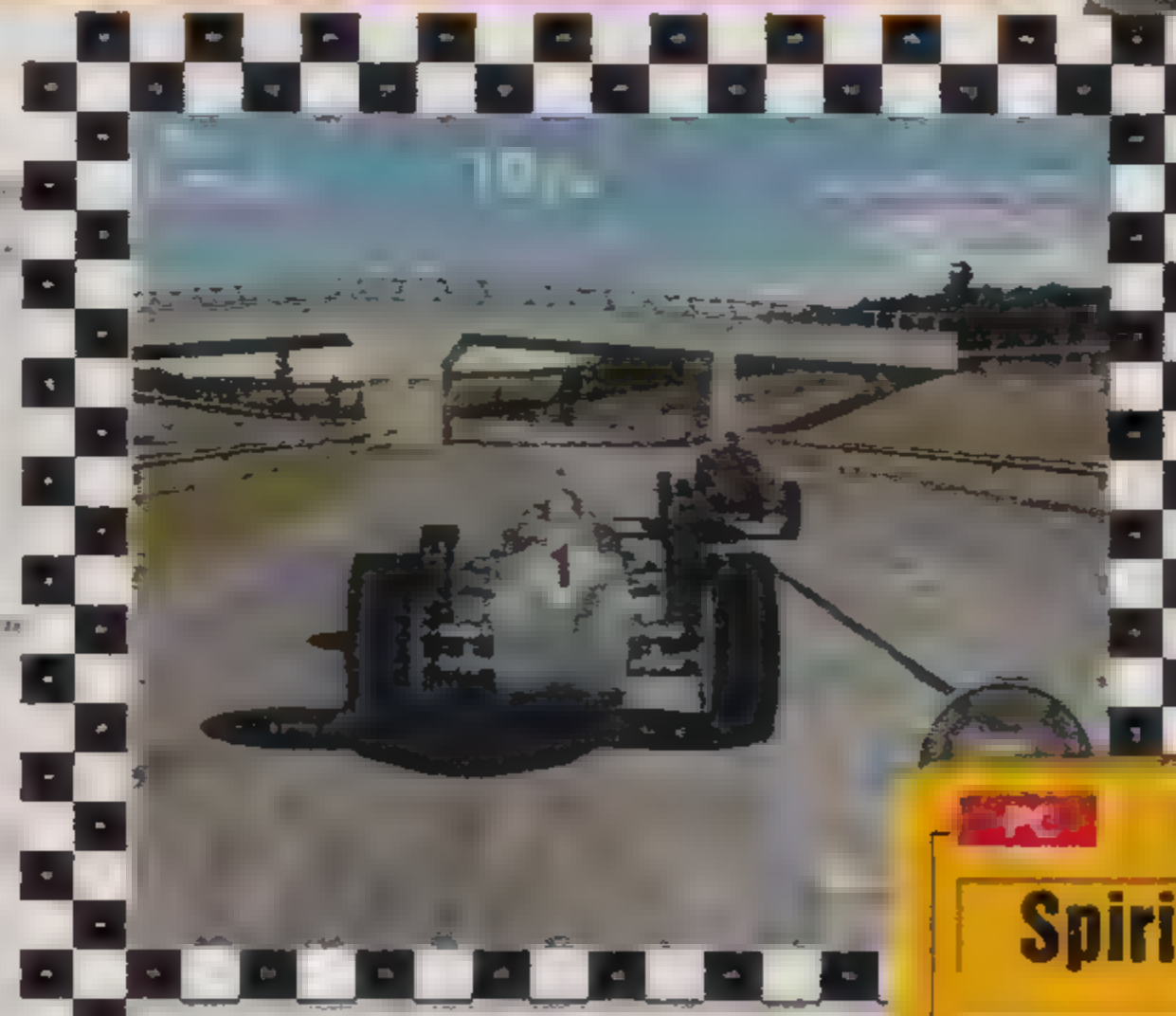
rzadko zdarza się, że komputerowi przeciwnicy potrafią bez skrupułów zepchnąć cię na pobocze. Ich bierność odbiera połowę satysfakcji ze zwycięstwa. Mała liczba torów i zbyt łatwe wygrane powodują również, że fascynujący z początku klimat gry szybko ulatuje bez śladu.

Sytuację ratuje nieco grafika. Bardzo ładne są modele samochodów. Widać na nich mnóstwo szczegółów, ale to już obowiązujący standard. Za to tory jak najbardziej zasługują na pochwałę. Są bardzo urozmaicone, a każdy z nich ma swój specyficzny charakter.

Tym razem zaczynasz na szarym końcu i musisz przepychać się do przodu



Stare samochody zupełnie nie przypominają dzisiejszych bolidów



Może numer pierwszy przyniesie ci szczęście

Spirit Of Speed 1937

Wyścigi Z Przeszłości

79 zł | Micropr./CD Proj. | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator 3D. Zał: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 3

Historyczne auta i tory, niepowtarzalny klimat lat trzydziestych
Brak trybu multiplayer, zbyt mała liczba torów, bierni przeciwnicy

Posiada niepowtarzalny klimat starych wyścigów, ale niestety nie jest aż tak atrakcyjna

3

TEST

12 O'clock High

Po raz kolejny możesz wziąć udział w największej bitwie powietrznej II Wojny Światowej. Tym razem jednak nawet nie zbliżysz się do żadnego samolotu

Druga Wojna Światowa należy do ulubionych tematów gier strategicznych. Jedne z nich pozwalają na odtworzenie przebiegu pojedynczych bitew, inne całych kampanii. W znakomitej większości dotyczą one jednak jedynie działań na lądzie bądź morzu. Niewiele natomiast koncentruje się na dowodzeniu samymi siłami powietrznymi.

12 O'CLOCK HIGH daje ci możliwość wzięcia udziału w wojnie powietrznej nad Europą w latach 1943-45. Jednak tym razem nie zasiadasz osobiście za sterami myśliwca czy też bombowca, gdyż 12 O'CLOCK HIGH jest strategią turową. Twoim zadaniem jest dowodzenie jedną z dwóch armii lotniczych. Grając po stronie alianckiej, pod swoją komendą masz dywizjony lotnictwa bombowego, myśliwskiego oraz samoloty przeznaczone do rozpoznania lotniczego i zagłuszania radarów przeciwnika. Dowodząc Luftwaffe masz bardziej ograniczone środki. Do dyspozycji zostają jedynie jednostki myśliwców wsparte bateriami artylerii przeciwlotniczej. Takie różnice sił wynikają z realiów i odmienności zadań sta-

wianych przed każdą ze stron. Celem aliantów jest pokonanie wojsk III Rzeszy. Wybierając tę stronę konfliktu zajmujesz się wyznaczaniem zadań dla bombowców, organizowaniem nalotów oraz misji rozpoznawczych. W Luftwaffe masz odwrotne zadanie. Wykorzystując lotnictwo i system obrony przeciwlotniczej musisz zapobiec zagładzie Rzeszy. Oprócz kreowania zadań bojowych, masz również wpływ na wyposażenie swoich jednostek. Dzięki temu masz ogromną możliwość wpływu na przebieg gry.

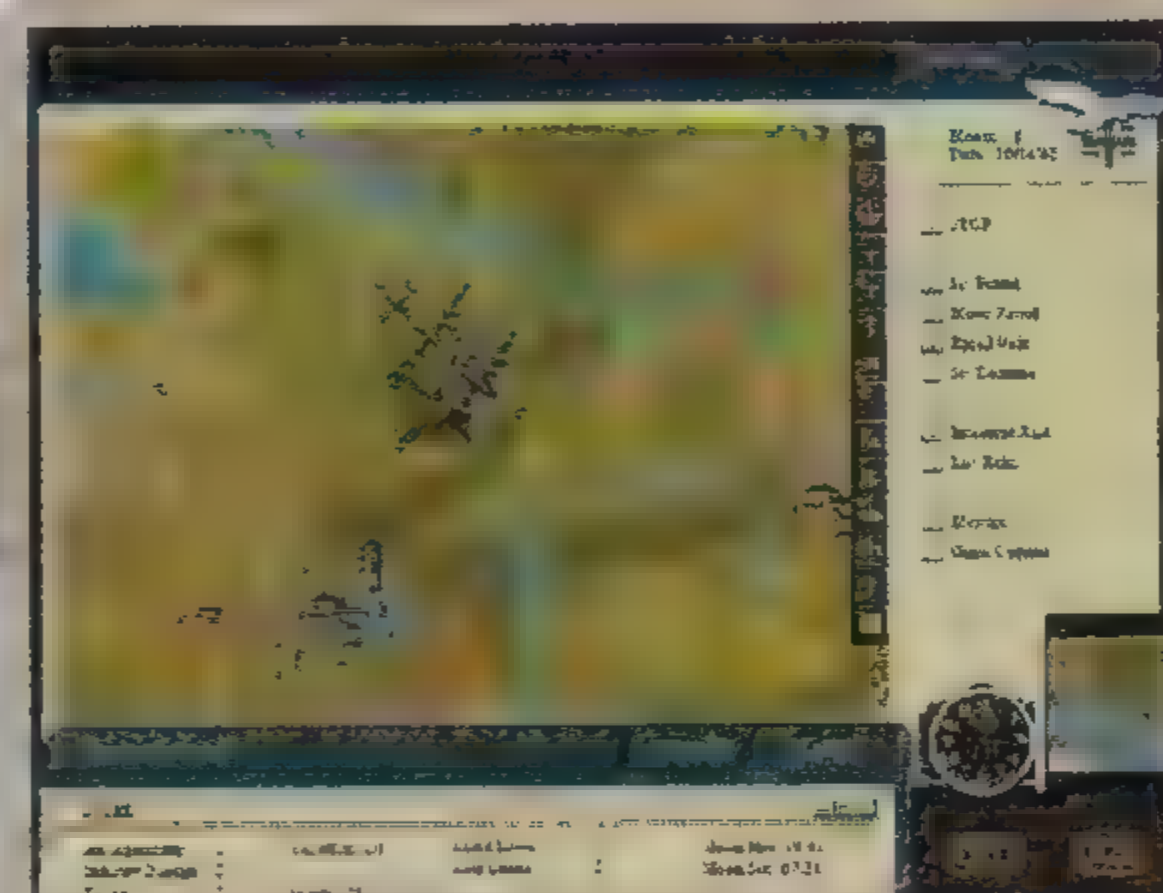
Twórcy 12 O'CLOCK HIGH pieczołowicie odtworzyli strukturę Luftwaffe oraz alianckich sił powietrznych. Pamiętano nawet o lotnictwie sojuszników Niemiec i dywizjonach niebrytyjskich w RAF. Duży nacisk położono również na realizm gry. Odzworowano kilkadziesiąt typów samolotów, setki

obiektów w całej Europie i Afryce Północnej. Wzięto pod uwagę także takie elementy, jak morale i doświadczenie żołnierzy, pogodę, a nawet fazy księżyca.

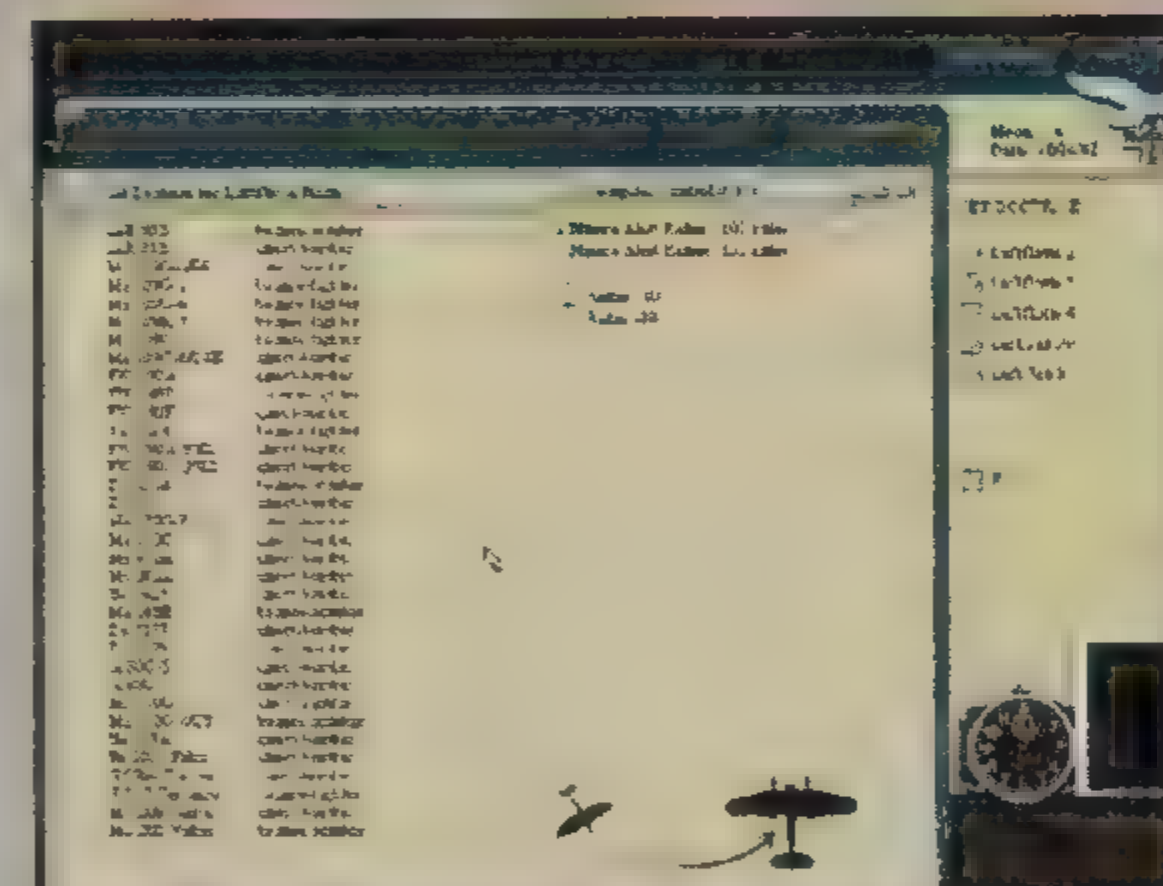
Istnieje jednak druga strona medalu. 12 O'CLOCK HIGH nie należy do najłatwiejszych gier. Przygotowanie jednej fali nalotów wymaga sporo pracy (czytaj klikania myszą). Przez to rozegranie niezbyt długiej kampanii zajmuje przynajmniej kilkanaście godzin. Z drugiej strony spieszyc się w tej grze nie warto. Przygotowywanie rozpoznania lotniczego, ocena ważności poszczególnych celów czy też zarządzanie uzbrojeniem jednostek jest przyjemnością samą w sobie. Jeżeli więc lubisz „podłubać” przy grze, to jest to propozycja dla ciebie.

Niestety, grafika nie zasługuje na najwyższą ocenę. Mało czytelny interfejs nie spełnia wymagań, jakie stawia się przed nowymi grami. Trochę lepiej jest z dźwiękiem, ale również bez specjalnej euforii.

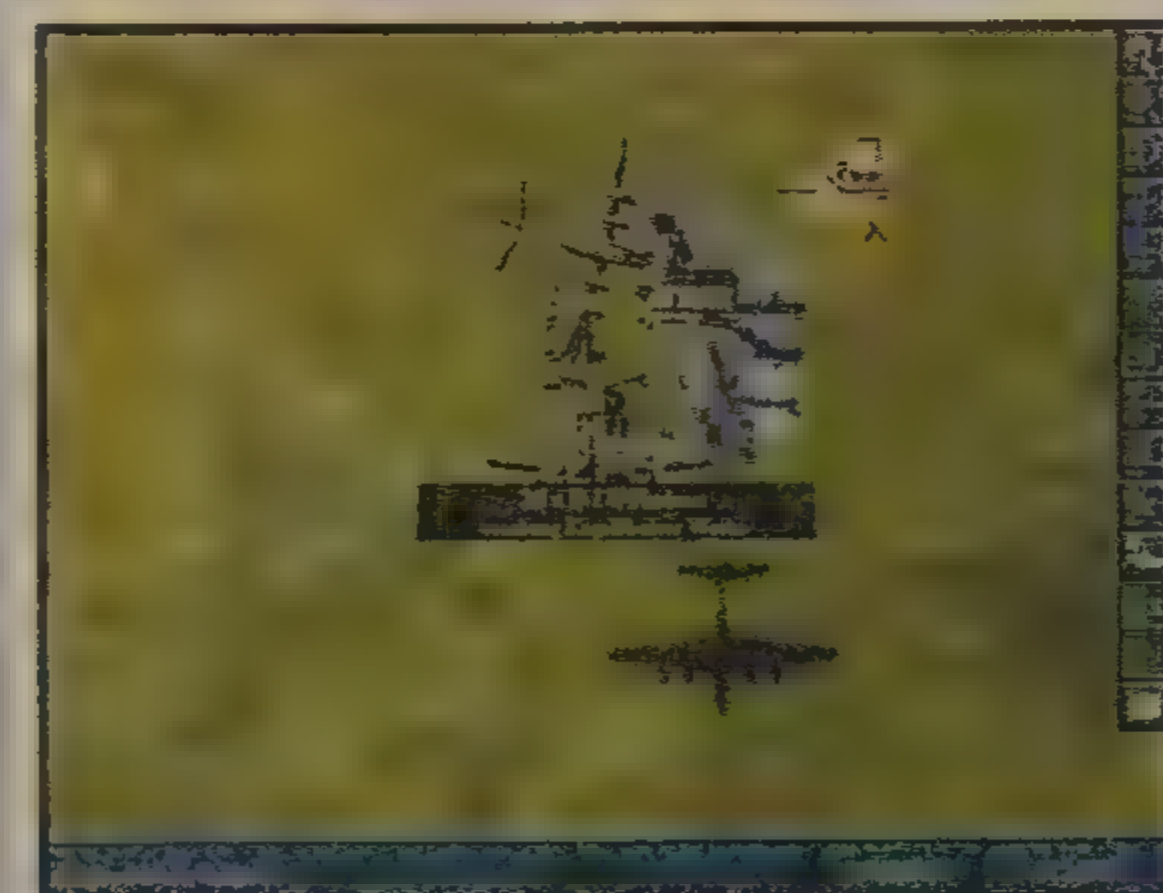
12 O'CLOCK HIGH to gra dla prawdziwych miłośników gier strategicznych i II Wojny Światowej. Pomimo frustrującego interfejsu i czasochłonnego planowania misji bojowych na pewno warta jest poświęcenie jej czasu i pieniędzy.



Bombowce z eskortą myśliwców znacznie trudniej zestrzelić



Do wyboru jest kilkadziesiąt samolotów – od nadmiaru głowa boli



Same lotniska i fabryki – ciekawe, gdzie schowały się miasta



Planowanie kolejnych bombardowań wymaga spędzania wiele czasu nad mapą



Za chwilę wszystko pójdzie z dymem

Niemieckie myśliwce są trudnym przeciwnikiem

12 O'clock High

Latająca Strategia

159 zł Talonsoft / Playit 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM

Grafika 3 Dźwięk 4 Fabryka 5

Wysoki realizm symulacji wojny powietrznej, dbałość o realia historyczne
Znaczny stopień skomplikowania gry, nie najlepsza szata graficzna

Gra zapewni dużo radości zapalonym miłośnikom powietrznych walk II Wojny Światowej

4

Tekst: Przemysław „Youzi” Szynkora

W konkursie **CLICKA!** i firmy **IPS CG** możecie wygrać grę **SUPERBIKE 2000**. Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 17 III 2000 przysyłają na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jaką pojemność mają silniki motocykli w SB2000?

Wnio zawodnicy, jak i cała
ga toru oraz kibice,
dają bardzo reali-
znie. Dodatkową
ją są filmowe mi-
i, pojawiające się
nym ro-
kranu,

Niezwykle realistyczne i efek-
towne wyścigi motocyklowe.
Trudne dla początkujących.

4

23

Tekst: Rafał Werczyński

Superbike 2000

Superwysięgi Motocyklowe

109 zł	EA Sports/IPS	1-4 graczy
--------	---------------	------------

- Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, akcelerator 3D
- Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM

Grafika	Dźwięk	Fajda
---------	--------	-------

Bardzo wysoki realizm prowadzenia motocykla, szczegółowe odwzorowanie torów
 Zbyt trudna dla początkującego gracza, wysokie wymagania sprzętowe

Niezwykle realistyczne i efektywne wyścigi motocyklowe. Trudne dla początkujących.

TEST

ROLLCAGE 2

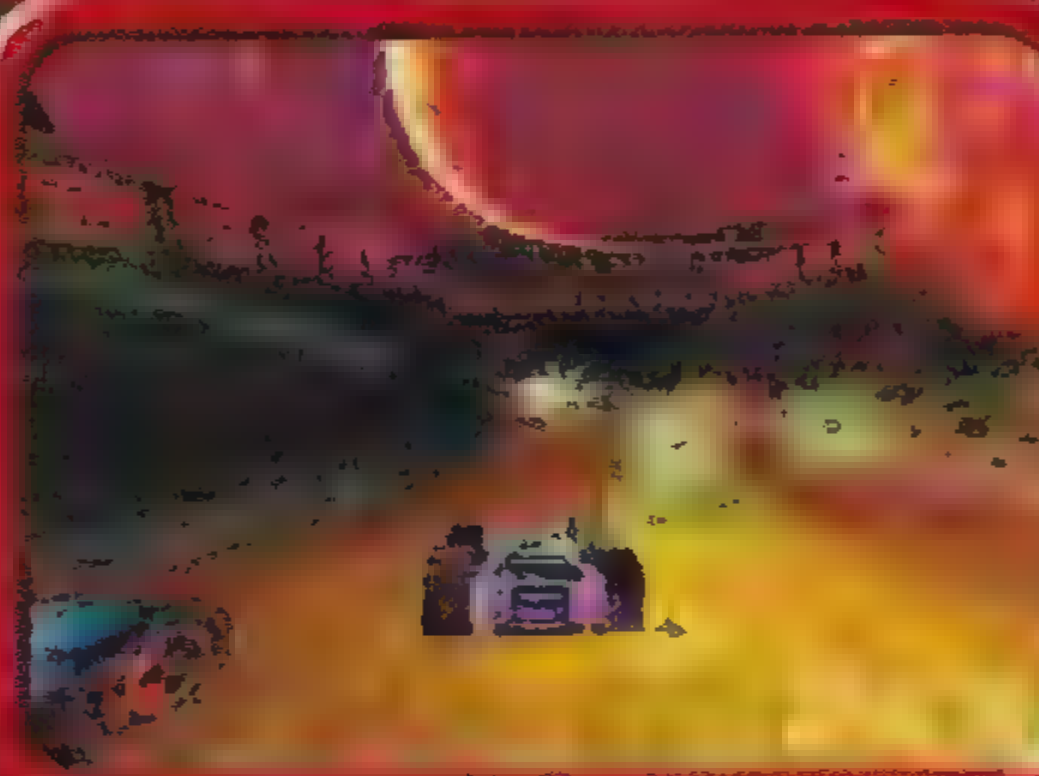
Wyścigi wcale nie muszą być zwykłym odwzorowaniem prowadzenia samochodu. Czasami wystarczy, że gnasz do przodu i wyprzedzasz kolejnych rywali. Jeśli można przy okazji trochę postrzelać – to jeszcze lepiej



Jeżeli ktoś cię wyprzedzi, najlepiej potraktuj go rakietą



Błyskawicami możesz unieruchomić wielu przeciwników



Pierwsza pozycja jest ryzykowna – strzelają jak do kaczek

Pierwsza część ROLLCAGE wciągała na długie godziny. Dynamiczna muzyka, możliwość strzelania do rywali i ciekawe tory sprawiały, że zabawa była przednia.

ROLLCAGE 2 zachowuje wszystkie zalety poprzedniczki. Grze towarzyszy równie efektowna muzyka, a jazda i strzelanie do rywali są tak samo szalone. Mocną stroną gry jest duży wybór torów. Jest ich aż kilkadziesiąt i są bardzo różnorodne. Dzięki temu każdy wy-

ścig jest równie emocjonujący. Dodatkowym plusem są także ekstremalnie trudne tory specjalne, które wymagają błyskawicznego refleksu i doskonałego opanowania pojazdu.

Atrakcją jest także wprowadzenie dwóch typów mistrzostw. W klasycznych punkty zdobywasz wyłącznie za zajęte miejsca. Z kolei w rajdzie „na całość” za spowodowane zniszczenia na trasie i uszkodzenie pojazdów rywali otrzymujesz dodatkowe punkty. W istotny sposób wpływają one na końcową klasyfikację i mogą całkowicie zmienić ostateczną kolejność. Na po-

czątku masz do dyspozycji jedynie kilka słabszych maszyn, które nie mogą stosować wszystkich rodzajów rozszerzeń, zwiększających możliwości bolidu. W sumie dostępnych jest 12 dodatków zmieniających twój pojazd w morderczą rakietę. Do najciekawszych należą błyskawice, dzięki którym można uszkodzić kilku przeciwników.

Nowe, znacznie lepiej wyposażone bolidy otrzymujesz za zajęcie pierwszego miejsca w wyścigu. Mogą one mieć zamontowane dodatkowe wyposażenie lub zwiększoną np. maksymalną prędkość albo przyczepność do podłoża. Oplaca się więc walczyć do upadłego.

Jedynym minusem gry jest nie najlepsza grafika. Niektóre tory nie wyglądają rewelacyjnie – są



Jeden z torów specjalnych, wąski i wyboisty, łatwo z niego wypaść

ciemne i niewiele na nich widać. Także pojazdy, którymi się ścigasz, mogłyby być nieco lepiej dopracowane.

Pomimo tych niedociągnięć gra jest naprawdę wciągająca, a czas upływa przy niej w zawirotnym tempie.

Rollcage Stage 2

Dynamiczne Wyścigi

199 zł Psynosis/Sony 1-2 graczy

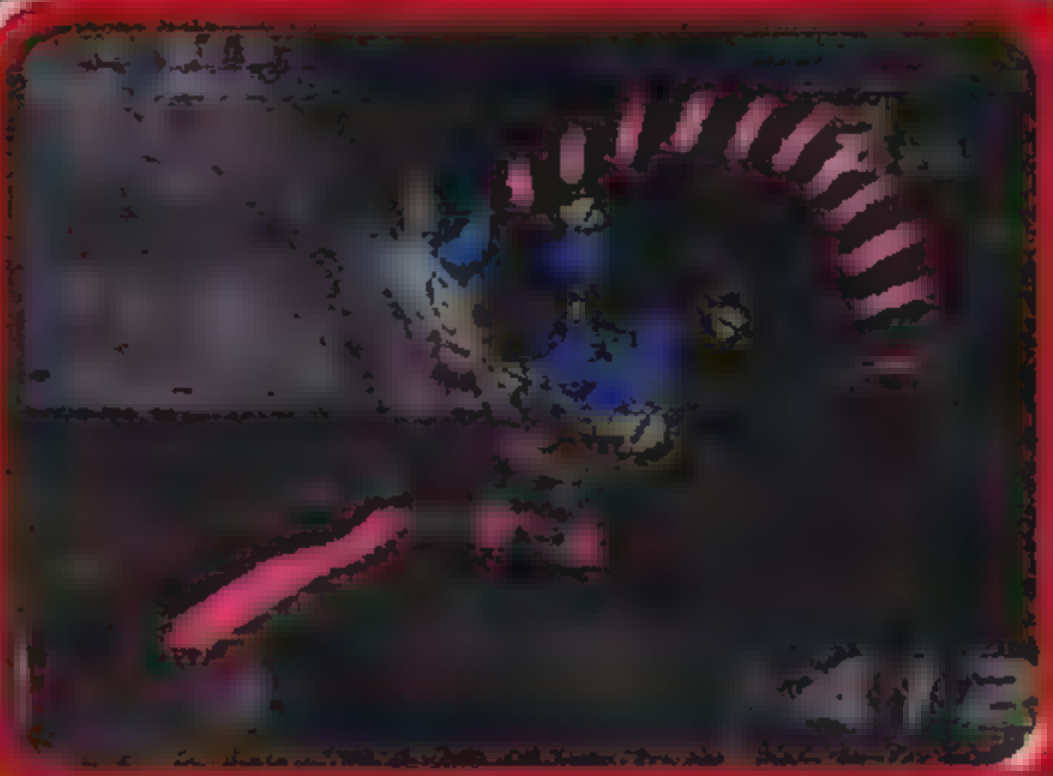
• Wykorzystuje: Memory Card

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

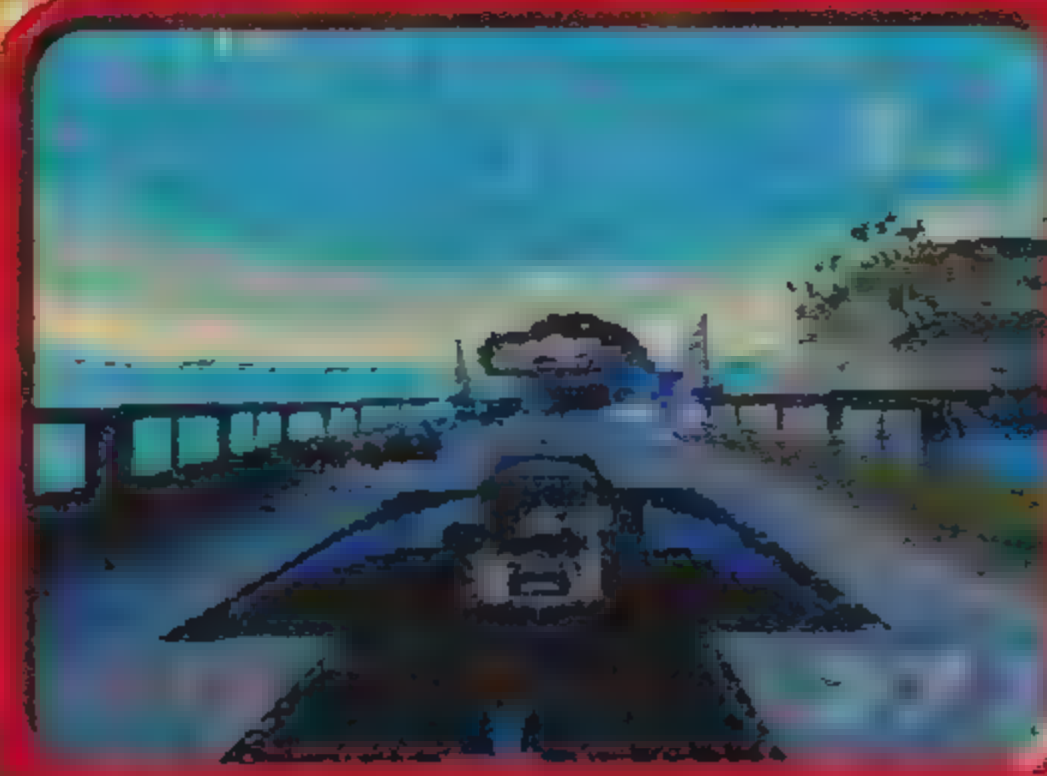
Bardzo fajna oprawa muzyczna, wciągająca rywalizacja, różne samochody
Szata graficzna pozostawia trochę do życzenia

Dynamiczna zabawa szybkimi pojazdami. Tak wciąga, że nie można się od niej oderwać

5



W tunelach można nawet jeździć po suficie



Niektóre trasy wiodą przez malownicze wyspy

TEST

XENA: Warrior Princess

Któż nie słyszał o serialu Hercules, bądź Xena: Wojowniczka Księżniczka. Obydwa rozgrywają się w świecie fantasy, pełnym odważnych wojowników, pięknych księżniczek, magii i potworów. Nic więc dziwnego, że w końcu pojawiła się gra o przygodach silnej i wojowniczej księżniczki Xeny!

XENA: WARRIOR PRINCESS jest grą akcji. Wcielasz się w postać głównej bohaterki i mając do dyspozycji miecz oraz tajemniczy Chakram, musisz pokonać szeregi zbirów, piratów, najemników, a także przerażających potworów. Oczywiście, także tym razem, Xena wpakowała się w poważne kłopoty, a two-

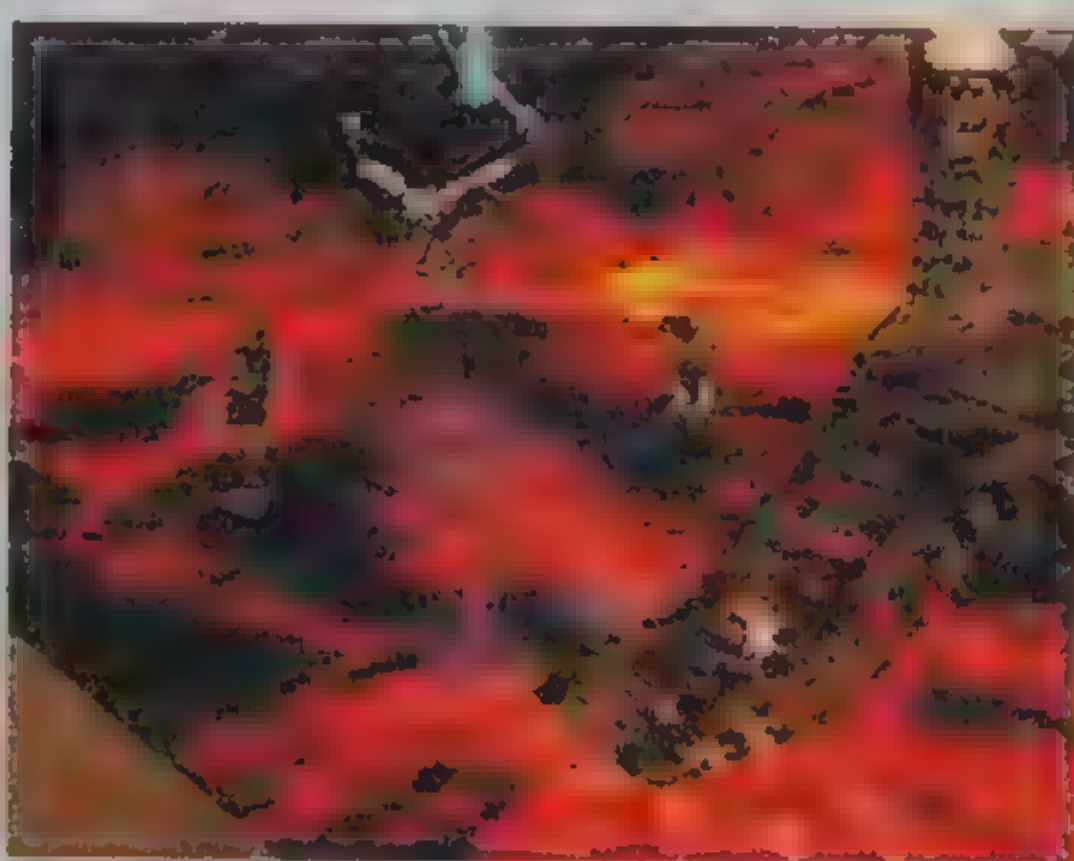
im zadaniem jest pomóc jej wyjść z nich bez szwanku. Nie oznacza to, że gra utrzymana jest w ponurych klimatach, gdyż bywa wręcz przeciwnie. Bardzo często natrafisz na zabawne sytuacje, które na pewno wywołają uśmiech na twojej twarzy. Gra jest bardzo dynamiczna, co na początku może sprawić wiele

trudności. Wy maga ona wytężonej uwagi, choć zdarzają się momenty, w których należy wykazać się po prostu skocznością i szybkością, np. ucieczka przed toczącymi się głazami. Jak na dzielną wojowniczkę przystało, Xena dysponuje całkiem pokaźnym zasobem pchnięć i ciosów. Odpowiednia kombinacja klawiszy sprawi, że bohaterka w akrobatyczny sposób pozbędzie się nawet trzech zbirów na raz!

XENA: WARRIOR PRINCESS jest dobrą grą, która na pewno przypadnie do gustu nie tylko każdemu miłośnikowi serialu, ale także tym, którzy lubią dobrze się bawić przy swojej konsoli. Także doskonała oprawa muzyczna i graficzna sprawi, że z przyjemnością będziesz śledził tajemniczą fabułę gry.



Pojedynek w raju. Ten wodospad wkrótce zmieni barwę na czerwoną



I co z tego, że most jest zawalony? Nie widziałeś chyba jak ja skaczę!

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy IPS CG możecie wygrać grę XENA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Jak ma na imię najlepsza przyjaciółka Xeny?



Xena: Warrior Princess
Wojownicze Action

200 zł EA / IPS CG 1 gracz

• wykorzystuje: Memory Card

Grafika 4 Dźwięk 5 Fabuła 4

Doskonale wyglądające pojedynki i oprawa audio-wizualna
Zbyt dynamiczna, kłopotliwe sterowanie Xena

Każdy miłośnik serialu musi zagrać w tę grę! Dopiero wtedy pozna prawdziwe oblicze Xeny!

4

Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

REKLAMA



BLAIR WITCH PROJECT™

www.blair.pl



Wirtualna Polska
www.wp.pl



TEST

Links LS 2000

Golfs z serii LINKS zawsze wyróżniały się wysoką jakością spośród innych gier tego typu. Również najnowsza wersja zachowuje tę chlubną tradycję

Widoki są naprawdę prześliczne. A! chce się zdjąć ubranie i rzucić w morskie fale

Po treningu na tak realistycznym polu możesz pokusić się o grę na prawdziwej trawce

Dzięki licznym pomocniczym okienkom, precyzyjne uderzenie w piłeczkę golfową jest dużo łatwiejsze

Stój, gdzie leżysz! Wcale nie chciałem uderzyć w tę stronę, to tylko ręka mi drgnęła

Każde pole golfowe w grze jest odpowiednikiem istniejącego w rzeczywistości

Nieudane uderzenia, to rzeczywiście przykra sprawa, ale żeby od razu tak rozpocząć?

Golf nie należy do sportów popularnych w Polsce. Nie ma zbyt wielu pól golfowych, a korzystanie z nich jest bardzo drogie. Z tego powodu, jeśli chcesz spróbować swoich sił w tym sporcie, pozostają ci głównie komputerowe symulacje.

Seria LINKS LS zawsze była otoczona mgiełką przyciągającej magii. Każdy kontakt z jej przedstawicielem kończył się zarwaniem co najmniej kilku nocy. Nie inaczej jest w przypadku LINKS LS 2000. Nie ma zbyt wielu gier, w których wynik jest tak bardzo uzależniony od wysiłku włożonego w jego osiągnięcie, a jeszcze mniej jest takich gier, w których rezultaty tak mocno dopingują.

Do twojej dyspozycji jest sześć słynnych pól golfowych, m.in. Hapuna Golf Course czy The Old Course At St Andrews Links. Na każdym z tych pól można zagrać rundkę solo, zmierzyć się w turnieju z komputerowymi przeciwnikami albo pobawić się z przyjaciółmi.

Sekretną bronią LINKS LS 2000 jest system MOP. Skrót ten oznacza Mode Of Play, a ukrywa się pod nim zaawansowany edytor reguł gry i kilkadziesiąt gotowych MOPów. Opcja ta pojawiła się dlatego, że golfiści często dla zabawy lub dla żartu zmieniają zasady gry i bawią się według własnych reguł.

Inną zaletą jest duża swoboda w wyborze metody posługiwania się kijem. Piłkę golfową można uderzać na trzy sposoby: tradycyjny z dwoma lub trzema kliknięciami, uproszczony (jedno kliknięcie) i nowy system PowerStroke, który jest trudniejszy do opanowania niż

klasyczny, ale zdecydowanie bardziej intuicyjny i daje pełną kontrolę nad kijem golfowym. Za pomocą odpowiedniego ruchu myszki możesz płynnie dobrać siłę, kierunek i punkt uderzenia.

Mocnym punktem LINKS LS 2000 jest grafika. Pola golfowe to komputerowe kopie tych faktycznie istniejących. Bez najmniejszego trudu można rozpoznać kolejne dołki na dołączonych filmach wideo. Każdy szczegół został dopieszczony – wiadać wyraźnie, że włożono sporo pracy w stworzenie tej gry. Kropką nad „i” są efekty świetlne i atmosferyczne oraz animowane postacie golfistów. Oprawa dźwiękowa jest świetnym uzupełnieniem całości. Szum wiatru i ćwierkające ptaszki stanowią miłą odeskocznę od codziennego zgiełku.

Links LS 2000

Relaksujący Golf

ok. 200 zł Microsoft 1 gracz

Min: Pentium 150, 32 MB RAM, 80 MB HD
Zal: Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Bardzo wysoki realizm gry, miło spędza się przy niej czas
Zbyt trudna dla początkujących, prawdziwy pożeracz czasu

Miła rozrywka na zielonej trawce. Ani się obejrzyj, jak nadejdzie ranek

5

...SZYBKĄ POMOC


THE SIMS
S.28

Nie jest łatwo uszczęśliwić gromadkę rozbrykanych ludzików. Jeszcze trudniej upilnować je, aby nie umarły z głodu lub nie spłonęły w pożarze własnego mieszkania.


TOY STORY 2
S.38

Szałone przygody plastikowych zabawek


FARAON
S.37

Jak łatwo zbudować piramidę i ogródek?


HYPE
S.36

Nawet wśród małych rycerzy możesz przeżyć ekscytującą przygodę


TZAR
S.36

Wcale nie jest łatwo być królem!

PORADNIK

PC
THE SIMS

Problemy życia codziennego małych ludzików

PC
EARTH 2150

Ziemia targana globalnym konfliktem grożącym jej zagładą

KODY

PC
TZAR
HYPE
FARAON
TOY STORY 2
GP 500
PSX
TARZAN
EHRGEIZ


KODY PLAYSTATION

TARZAN

Nieskończona ilość życia
wcisnij L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2
na ekranie tytułowym

Pomiń poziom
wcisnij R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2
podczas gry

EHRGEIZ

KODY

zmiana ubrań
przytrzymaj strzałkę do góry
podczas wybierania wojownika w „arcade mode”

walka jako Kouji Masuda
Tryb „arcade mode”
zakończony sukcesem

walka jako Clair Andrews
Tryb „arcade mode”
zakończony sukcesem

walka jako Yuffie Kisaragi
„arcade mode” zakończony
sukcesem jako Cloud

walka jako Vincent Valentine
„arcade mode” zakończony
sukcesem jako Tifa

walka jako Django
„arcade mode” zakończony
sukcesem bez udziału postaci
z Final Fantasy 7

walka jako Zack
„arcade mode” zakończony
sukcesem z udziałem wszystkich
postaci z FF7

tryb raketowy
Kiedy „Press start” pojawi się
na ekranie, wciśnij R1 + Start


EARTH 2150
S.32

Na tej planecie nie ma miejsca dla wszystkich, więc
wykaż się sprytem. Zbuduj statek kosmiczny i ucieknij!



The SIMS

Chcesz mieć własnego ludzika? Wychowywać go i troskliwie prowadzić przez życie? Drzemią w tobie instynkty wychowawcze? Łatwo możesz je zrealizować! Wystarczy pobawić się w THE SIMS! Nie mył jednak, że będzie łatwo...

Dłatego raz, przywołujemy ci cenne porady, które powinny pomóc ci przetrwać w świecie THE SIMS.

Zasada numer 1

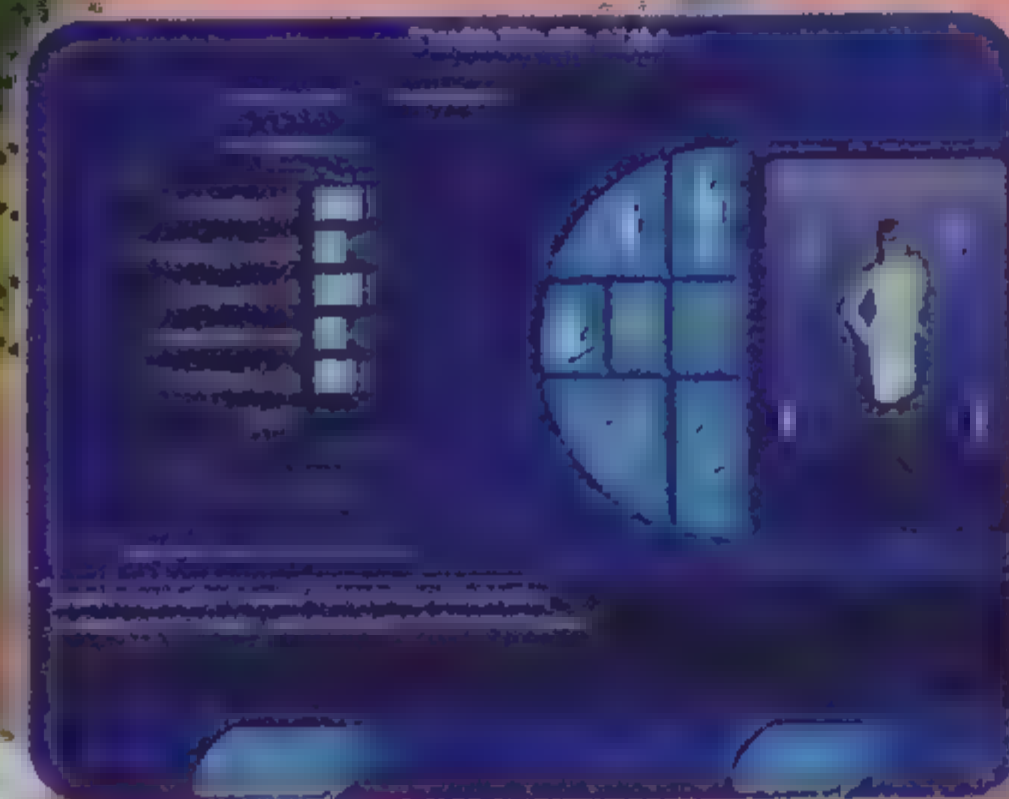
To ja, twój Sim. Prawda, że fajnie wyglądam? I ta fryzura...

W świecie THE SIMS nie ma żadnych ograniczeń co do przebiegu rozrywki. Może się ona toczyć w dowolny sposób, ważne jest tylko, aby prowadziła do rozwoju Simów. Możesz bowiem znaleźć się w sytuacji, kiedy twoi pupile pozostawiają w stanie wegetacji. Droga do pełnego ich rozwoju nie jest usłana różami.



Kreatywność czy powielanie wzorców?

Na początku gry, jak i w ciągu całej rozgrywki, masz do dyspozycji gotowych Simów. Możesz także sam stworzyć swojego ulubieńca. Dowolność jego kreacji jest nieograniczona – możesz wybrać mu kolor skóry, wygląd i ubiór, a nawet usposobienie. W Internecie pojawiły się także programy umożliwiające stworzenie tzw. skin'ów, które można założyć na Sima. Istnieją również strony fanclubów tej gry, gdzie regularnie odbywają się konkursy na najlepsze ubiory dla twoich bohaterów.



Początki bywają trudne

Na początku stajesz przed gankiem, widzisz swój nowy, piękny i pusty dom. Jesteś bez pracy. Musisz szybko zacząć działać. Podnieś gazetę i poszukaj zatrudnienia. Na pewno coś znajdziesz. Później wyrzuc gazetę i szybko zajmij się zagospodarowaniem mieszkania, do którego właśnie się wprowadzasz. Musisz kupić odpowiednie sprzęty i tak umeblować pokoje, aby do wszystkich ważnych przedmiotów był łatwy dostęp.



Higiena to podstawa

Urządzając własny dom, nie możesz zapomnieć o podstawowych urządzeniach sanitarnych. W przeciwnym razie w mieszkaniu szybko zapanuje totalny bałagan.



W żadnym razie nie możesz zapomnieć o: pojemnikach na śmieci, zlewie lub zmywarce do naczyń, WC i kabinie z natryskiem lub wannie. Bez tych podstawowych sprzętów warunki sanitarne w domku staną się

nieznośne. Wszędzie będą się piętrzyć stosy brudnych talerzy i śmieci, a co gorsza – Simy zaczną mieć wtedy skłonność do załatwiania potrzeb w miejscach najmniej do tego przystosowanych.



Poza tym obcowanie w takim środowisku wpływa ujemnie na stosunki bohaterów z innymi Simami, a także na ich samopoczucie i chęć do życia.

Idealna rodzina: 2 + 1

Najlepiej stworzyć rodzinę 2 + 1. Dwoje dorosłych Simów pracuje i utrzymuje dom. Cały czas podnoszą oni swoje kwalifikacje i awansują. Dzięki temu można ulepszać dom. Mały Sim wykonuje w takim modelu prace domowe – sprząta, wyrzuca śmieci i zmywa naczynia (dobrze, że to tylko gra...). Zawsze można też wystać go do prac przy pielęgnacji roślin w domu i na podwórku. Oszczędza to wiele pieniędzy, które w innym wypadku wydaje się na sprzątaczkę i ogrodnika.



Małe Simy

Oprócz prac domowych do obowiązków młodych Simów należy utrzymywanie dobrej kondycji, jak również dbanie o naukę. Jeśli nie zapewnisz im możliwości edukacji i zabawy – staną się niezdolne i trafią do szkół specjalnych.



Do prawidłowego rozwoju dziecko potrzebuje własnego pokoju, a w nim kącika do nauki, szafki z książkami, trochę zabawek, a później również komputera (TAK!). Dzięki temu wszystkiemu mały poprawia swoje oceny i szybko zostaje prymusem. Nie może oczywiście zapomnieć o potrzebie codziennego uczęszczania do szkoły. Uwaga: mały Sim nigdy nie dorasta!!!



Życie społeczne

Żaden obywatel wirtualnego świata nie może żyć aspołecznie jako odludek. Nawet jeżeli posiada naturę samotnika, powinien czasem spotykać się z sąsiadami lub znajomymi. Jeśli zaniedbasz kontakty swojego Sima – stanie się on markotny i niechętny do jakichkolwiek czynności. Może np. stracić pracę, bo nie będzie mu się chciało wstać z łóżka. Dlatego należy często korzystać z telefonu, zapraszać sąsiadów i urządzać przyjęcia.



Możesz też ewentualnie zaczepić kogoś, kto właśnie przechodzi obok twojego domu i po prostu wdać się z nim w pogawędkę, a na-



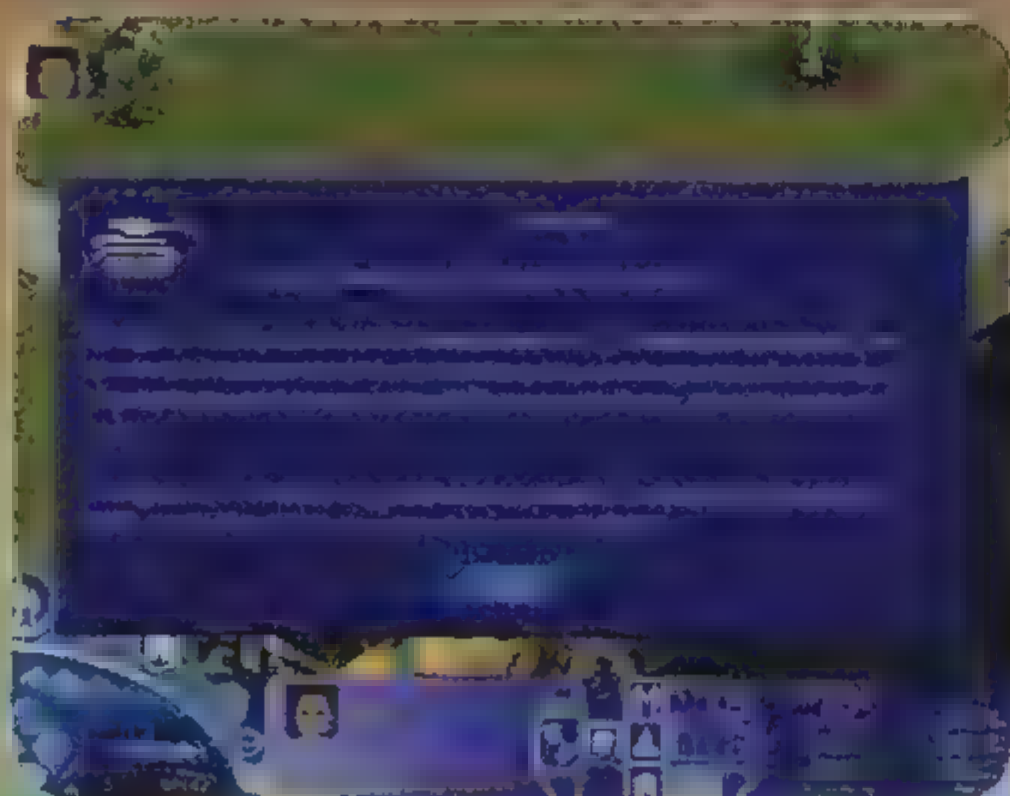
wet z nim poflirtować. Wesoły i towarzyski Sim będzie bardziej optymistycznie nastawiony do życia. Z zapałem zabierze się wtedy do pracy. Szybciej otrzyma też upragniony awans.

Jaka praca, tak płaca

Pieniądze nie biorą się znikąd, a życie kosztuje. Cały czas twoje Simy muszą jeść, psują się im sprzęty, płacić rachunki i kupują nowe ubrania. Tak więc, jeśli już



zdobędziesz pracę, musisz się starać, aby ją utrzymać. Przede wszystkim musisz być w pracy codziennie i punktualnie! Poza tym, należy ciągle podnosić swoje umiejętności zawodowe. Nie możesz zapomnieć o wskaźniku zadowolenia, który będzie wynikał z twojego trybu życia. Najlepiej jest



żyć spokojnie, zdrowo i w sposób zaplanowany. Bardzo ważna jest też odpowiednia ilość przyjaciół domu, bez których nie jest możliwe osiągnięcie odpowiedniego statusu społecznego.

Pamiętaj też, że niezorganizowany Sim będzie marnował się na niskim stanowisku i nigdy nie awansuje.

UWAGA

Pamiętaj o zakupie zegara i nastawieniu w nim alarmu! Bez tego nigdy nie wstaniesz na czas!

Szybko, szybko...

Czas w grze płynie szybko i ciągle będzie ci go brakować, aby załatwić wszystko, co byś chciał. Dlatego wszystkie najpotrzebniejsze do życia sprzęty musisz ustawić jak



najbliżej siebie. Wtedy Sim będzie tracił mniej czasu na przemieszczanie się. W wolnym czasie może rozwijać swoje umiejętności lub po prostu trochę się rozerwać, np: spotkać się z przyjaciółmi.

Zauważyłaś tego przystojniaka po drugiej stronie?



CLICK!

Armia czeka na ciebie!

Najbardziej opłacalna jest praca w wojsku. Pozostałe zawody wymagają wyższego poziomu znajomości z innymi Simami, a osiągnięcie tego nie jest łatwe. W armii można szybko awansować i dobrze zarobić. Wystarczy tylko dbać o kondycję i umiejętności techniczne.



Patrz na wskaźniki

Jeśli nie będziesz cały czas kontrolował wskaźników potrzeb, możesz zacząć podejmować po-

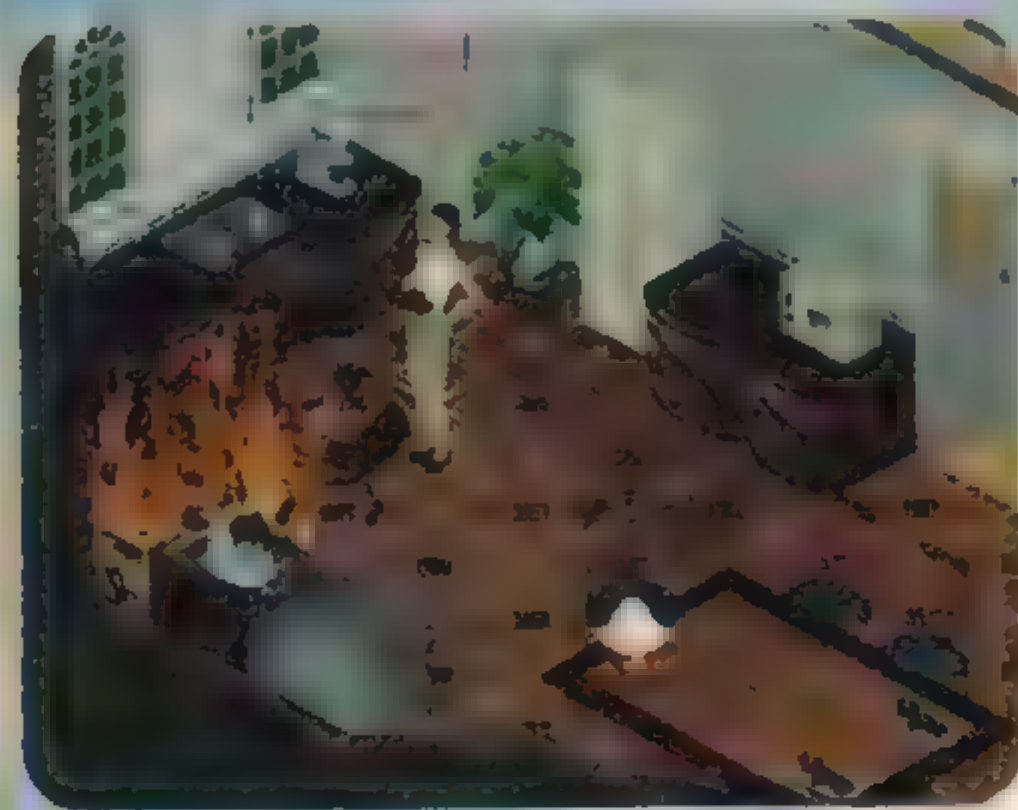


chopne decyzje. Niskie stany pewnych wskaźników uniemożliwią wykonanie różnych czynności lub też będą je spowalniać. Mogą także powodować nieprzewidziane reakcje, jak załatwianie przez Simy potrzeb w miejscach najmniej do tego przystosowanych, np: spanie na trawniku lub na ulicy. Tak więc obserwuj wskaźniki i nie dopuść do ich spadku.



Gdzie kucharek sześć...

Gotowanie nie jest tak proste, jakby się wydawało. Musisz szybko posiąść wiedzę dotyczącą prowadzenia kuchni. W przeciwnym razie Simy będą ciągle chodziły głodne. Nie zdołają także obsłużyć sprzętu kuchennego. Łatwo może wtedy dojść do pożaru i zniszczenia wartościowych urządzeń. Jeśli przeczytasz kilka książek i twoja wiedza kulinarna będzie w miarę wysoka, wtedy nawet przygotowane przez ciebie posiłki staną się bardziej pożywne i kaloryczne.



Małe jest piękne

Każdy Sim lubi wielkie mieszkania. Ale upływ czasu w grze jest tak szybki, że przejście z jednego pokoju do drugiego może potrwać kilka godzin. Wyjściem z sytuacji jest powiększenie pokoju i bardzo ciasne umeblowanie go. Inaczej wędrówka Sima z łóżka do lodówki, a później jeszcze np. do WC zajmie pół dnia. Musisz więc jak najlepiej wykorzystać skromną powierzchnię mieszkania.



Ilość czy jakość?

Tak jak w prawdziwym życiu, należy się zastanowić, czy oszczędzać, czy pozwolić sobie na spełnianie zachcianek. Tańsze rzeczy mają niższe wskaźniki i gorszą efektywność działania. Droższy sprzęt natomiast działa stymulująco na życie Simów. Dotyczy to wszystkich wskaźników potrzeb twoich podopiecznych. Tak więc jak najszybciej należy wymienić wszelkie tanie sprzęty na droższe. Nawet pozbyć się kilku tanich i gorszych, na rzecz jednej, ale porządnej rzeczy.



Prywatność

Egzystencja Sima jest symulacją życia prawdziwego człowieka. Bardzo więc podkreśla on swoje naturalne prawo do prywatności.



Stosunki między ludzikami odzwierciedlają ich zachowanie. Ci dobrze usposobieni mogą przebywać razem w łazience podczas czynności związanych z higieną i mogą spać w jednym łóżku. Ale jeśli stosunki między nimi są nie-

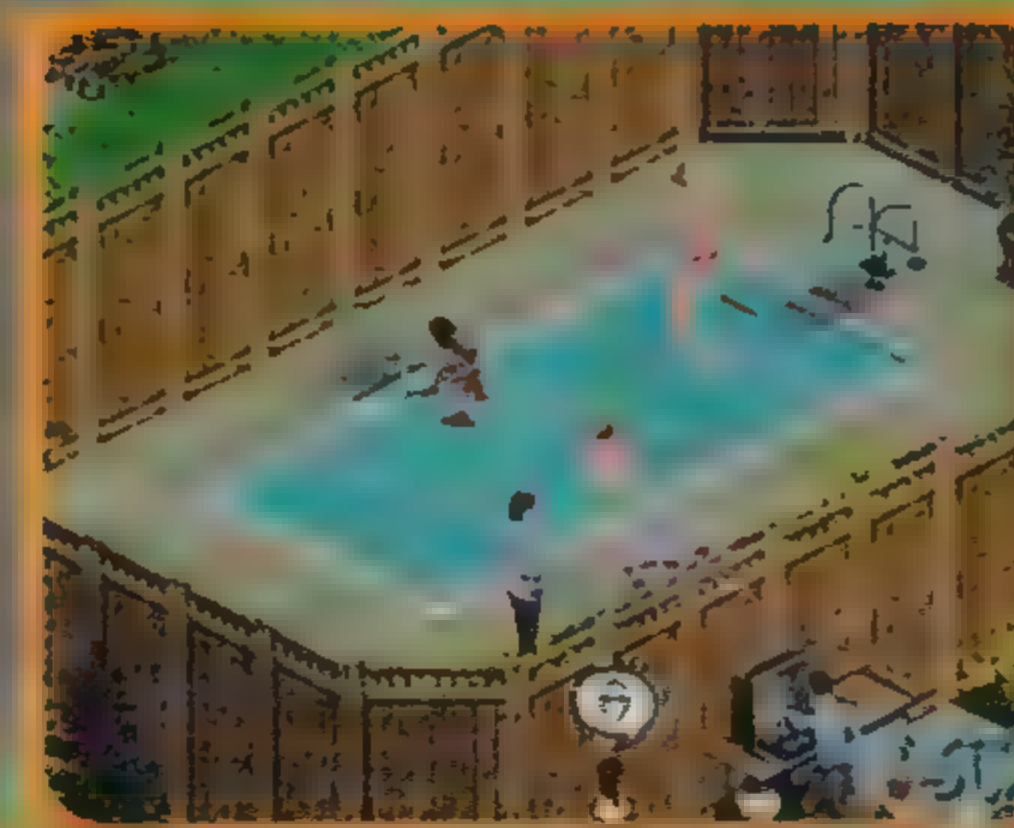


przyjazne, nie tolerują nawzajem swojej obecności. Ta zależność nie dotyczy małych Simów, na których zachowanie w niektórych sytuacjach patrzy się z przymrużeniem oka.

Budując lub przebudowując mieszkanie musisz pamiętać,



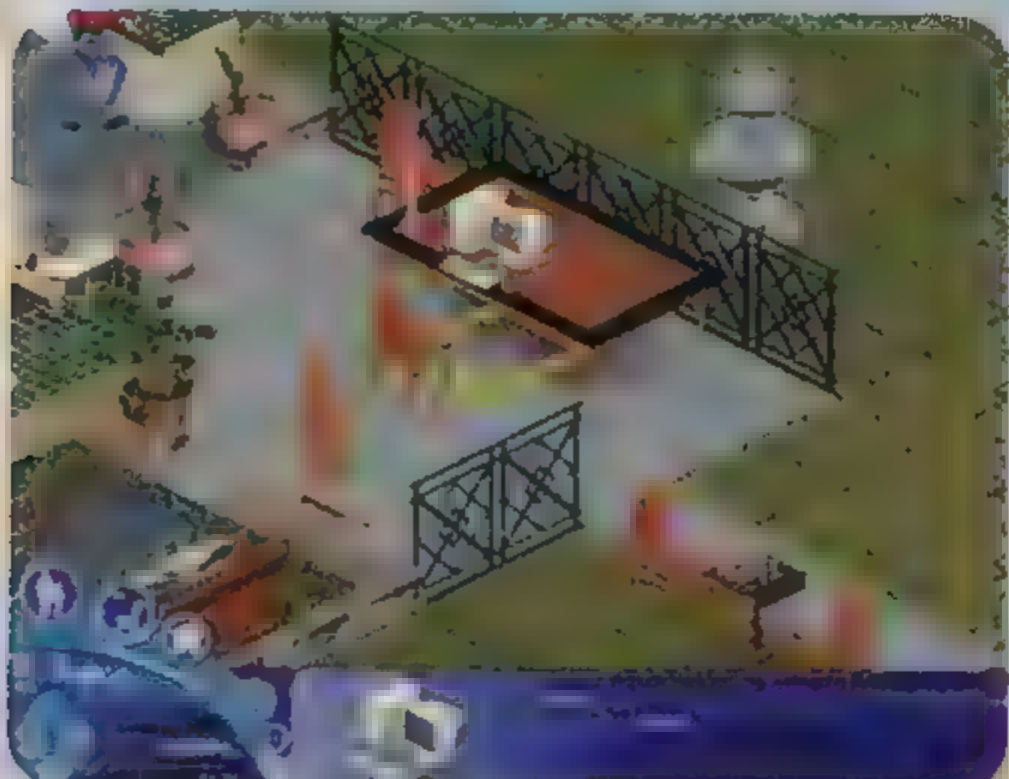
o tym że istnieje określone minimum ścian, które przecięz opóźniają poruszanie się mieszkańców. Otoczone ścianami powinno być tylko pomieszczenie, gdzie zaspokajane są najważniejsze potrzeby higieniczne.



Forsa gwarantowana

16

Zastanawiałeś się kiedyś, czy sprzęt się zużywa? Jasne, i to bardzo szybko. Ale można tu zastosować sprawdzony chwyt. Należy zakupić dobre wyposażenie wcześniej rano, a następnie sprzedać je wieczorem tego samego dnia.



W tak krótkim czasie przedmiot nie traci na wartości. Pamiętaj, wszystko musi się udać w ciągu JEDNEGO dnia. Taki sposób gry jest trochę monotonny i należy go tylko stosować jednorazowo dla zaspokojenia potrzeby Sima. Tak np. może być z komputerem, który umożliwia przeglądanie trzech ofert pracy jednego dnia. Ten sam komputer może też służyć do zabawy, niezbędnej dla prawidłowego funkcjonowania Sima!

Złap złodzieja

17

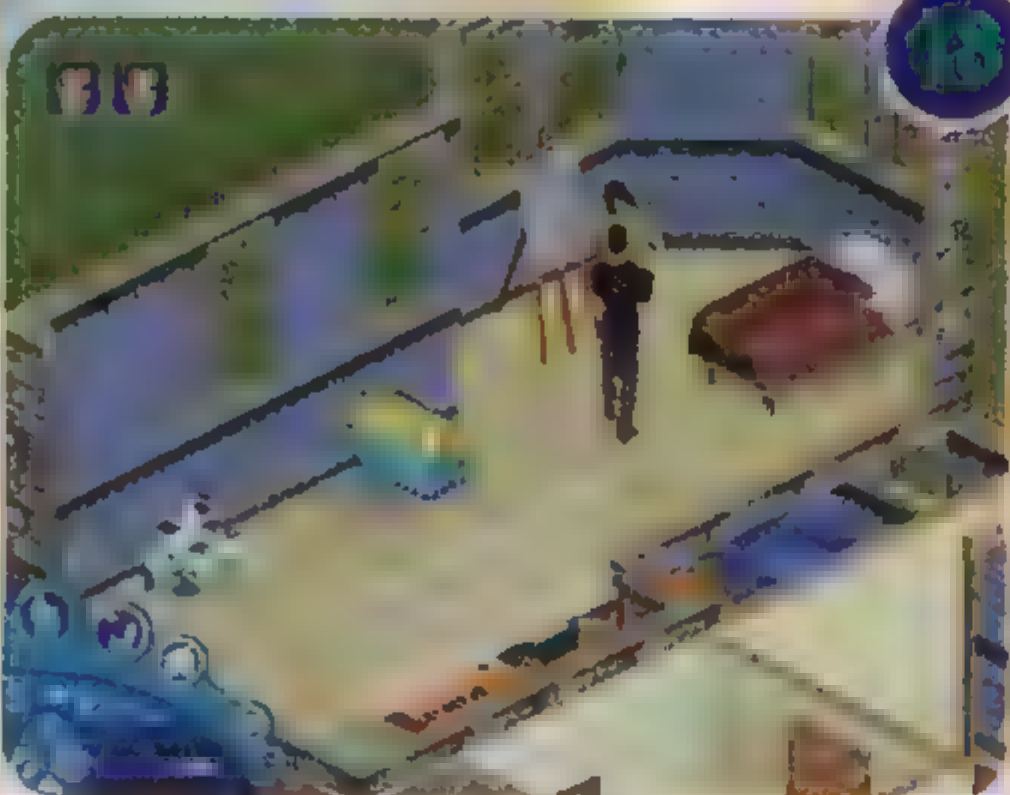
Jeśli chcesz mieć bezpieczny dom, nie oszczędzaj na systemie alarmowym. Umieść go przy wejściach do budynków oraz w przejściach między pomieszczeniami. Jeśli do twojego domu zbliży się złodziej i przekroczy jego próg, natychmiast uruchomiony zostanie



alarm i pojawi się policja. Czasem jednak pojawia się ona tak, jak w życiu, czyli zbyt późno, gdy przestępca zdoła już ukraść kilka cennych rzeczy. Wtedy nawet 1000 simoleonów nie zrekompensuje



strat. Jeśli w ogóle nie założysz w domu systemu antywłamaniowego, możesz zapomnieć o jakiegokolwiek możliwości obrony przed przestępcami. Nawet szybki telefon na policję nic nie ułatwi – złodziej zdąży się ulotnić, zanim pojawią się funkcjonariusze. Podobnie jest z pożarami – bez czujników przeciwogniowych nie masz szans.



Miłość i nienawiść

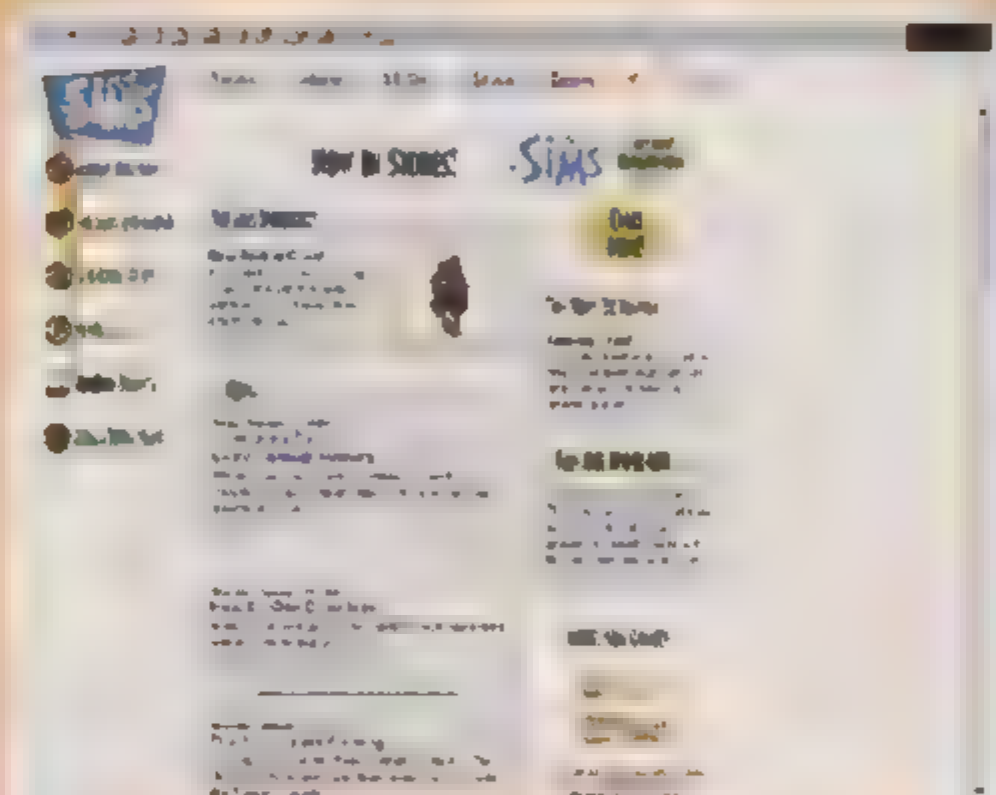
W THE SIMS z czasem przychodzi czas na bardziej zażyłe stosunki. Każde następne spotkanie, flitowanie i czułe uściski prowadzą do jednego – zażurzenia się w sobie. Miłość przyjdzie sama i należy ją tylko umiejętnie podtrzymywać. Można żyć na „kocią łapę” lub zawrzeć małżeństwo. Należy uważać, aby nie zostać zauważonym przez inne osoby, z którymi również pozostaje się w zażyłych stosunkach... W razie nieuwagi może dojść do scen zazdrości, kłótni, nawet bójek. Gdy miłość jest płomienna i zostanie zawarte małżeństwo, może ono postarać się o potomka. Ale musisz wiedzieć, że taka przyjemność to same kłopoty.



Strona www.thesims.com

Jeśli już znudzi ci się powszedniość rozgrywki, którą oferuje gra, możesz zawsze poszukać możliwości jej urozmaicenia. Na oficjalnej internetowej stronie gry możesz znaleźć wiele rzeczy związanych z życiem Simów. Oprócz rozszerzeń takich jak nowe budynki, meble czy inne sprzęty, możesz ściągnąć z Sieci także nowe ubrania. Na stronie znajdują się też programy służące do tworzenia nowych postaci, ciekawe obrazki z gry, a także szereg programów bazujących na marce The Sims. Dzięki tej stronie masz też możliwość wymieniania się bohaterami

lub rozmowy z innymi graczami z całego świata. Znajdziesz tu wiele adresów do innych miejsc na Sieci, związanych z tą grą. Brakuje jeszcze polskiej strony WWW o THE SIMS, może ty będziesz jej autorem?



WARTE

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Wszystko i tak sprowadza się do walki. Nie wystarczy opowiedzieć się po właściwej stronie, trzeba jeszcze umieć wygrać wojnę!

Jeśli wystarczy ci funduszy, rozpocznij kilka projektów budowlanych równocześnie. Twoja baza prędzej stanie się w pełni funkcjonalna

PODSTAWOWE ELEMENTY: BADANIA NAUKOWE I WALKA

● Badania dają ci dostęp do wielu nowych technologii i broni. Staraj się nie prowadzić ich wszystkich równocześnie. Najlepiej dokonuj kolejno wynalazków w dziedzinach: podwozia, broń, amunicja, inne technologie.

● Czasami trafiają się misje, w których chodzi jedynie o przetestowanie jakiejś broni. Nie pomijaj ich – od nich zależy twój militarny rozwój.

● W celu poznawania nowych technologii musisz wybudować w Bazie Głównej Centrum Naukowe. Pamiętaj, że tylko pierwsze trzy przyspieszają rozwój – budowa następnych to tylko strata pieniędzy.

● W czasie ataku staraj się w pierwszej kolejności zniszczyć elektrownie wroga, a następnie jego jednostki budowlane. Jeśli ci się powiedzie – wygrasz!

● Możesz grupować swoje jednostki w plutony. Będziesz mógł wtedy łatwiej nimi sterować. Staraj się, żeby w każdym plutonie była równa liczba jednostek różnego typu. Dzięki temu będzie im łatwiej bronić swoich pozycji i atakować różne oddziały wroga.

● Nie posyłaj do boju małej liczby oddziałów, jeśli nie masz możliwości szybkiego zorganizowania posiłków.

● Staraj się wciągnąć wroga w pułapkę. Zgromadź duże ilości wojska w okolicy jego bazy i wyślij na wabia 3-4 szybkie jednostki. Gdy wróg cię zobaczy, rozpocznij odwrót i zwab go w miejsce, w którym ukryłeś główną siłę uderzeniową.

● Gdy planujesz jakąś wielką operację, zaatakuj z przeciwnej strony niewielką ilością oddziałów. To odwróci uwagę przeciwnika i spowoduje zamęt w jego szeregach.

● Korzystaj ze zmiany pór dnia. Po zapadnięciu zmroku łatwiej jest przeprowadzić skuteczne uderzenie na bazę wroga.

● Pamiętaj, że każdej jednostce możesz wydać osobny rozkaz, dotyczący jej zachowania. Jeśli chcesz zatrzymać ją na miejscu i przeznaczyć do ochrony bazy, wydaj jej rozkaz obrony pozycji.

● Wybuduj 3 budynki produkujące ciężkie jednostki. Dzięki temu będziesz mógł szybciej pomnażać wojsko. W jednej bazie buduj jednostki jednego typu – dzięki temu nie pomieszą się i łatwiej będzie nimi dowodzić.

● Pamiętaj o podziemnych kanałach! To jeden z bardziej spektakularnych sposobów na zwycięstwo. Podkop się pod bazę wroga, zaatakuj go dla niepoznaki kilkoma oddziałami z ziemi, a główne uderzenie przeprowadź z podziemi. Jest to dość skomplikowany manewr, ale skuteczny.

● Jeśli nie nadążasz z chronieniem się przed działaniami wroga, zmniejsz prędkość gry. Będziesz miał więcej czasu na przygotowanie obrony.

Nie ma to jak atakować jednego przeciwnika większą liczbą jednostek. Prosto, szybko i skutecznie

RADY OGÓLNE:

● Nadrzednym celem gry jest zbudowanie statku kosmicznego i opuszczenie Ziemi. Do tego celu nie jest konieczne „wyrżnięcie wroga co do nogi”.

● Pamiętaj, że toczysz walkę równolegle w dwóch miejscach. Po pierwsze w Bazie Głównej – gdzie dbasz o rozwój infrastruktury, badań naukowych i bezpieczeństwo. Po drugie na terenie poszczególnych misji, które przyjdzie ci wypełniać. Tam twoim głównym zadaniem jest wydobywanie rudy, która zostanie zamieniona na bardzo potrzebne pieniądze.

● Między tymi miejscami możesz przesyłać transporty (pieniędzy, jednostek itp.), co bardzo często może uratować ci życie. Gdy prowadzisz natarcie w którymś z miejsc na Ziemi – nie ma jak wsparcie od jednostek wyprodukowanych w Bazie na tyłach.

● Czasami można pozostawić jednostki wydobywcze na terenie jakiejś misji po to, aby dalej pozyskiwały dla ciebie cenny surowiec. Przy każdej okazji koniecznie skorzystaj z tej szansy.

● Jeśli jednak zdecydujesz się zakończyć misję, koniecznie wcześniej przetransportuj całe swoje wojsko do Bazy. W przeciwnym wypadku stracisz oddziały bezpowrotnie.

● Najważniejsze budowle to te, które dostarczają energii (elektrownie, transportery energii itp.). Strzeż ich jak oka w głowie, bo gdy zostaną zniszczone przez wroga, wszystko przestanie działać, a trudno będzie odbudować zniszczenia.

● Po zakończeniu misji poświęć jeszcze trochę czasu na przeszukanie planszy. Możesz znaleźć jakieś użyteczne przedmioty.

● Koniecznie pamiętaj o tym, że na prawie wszystkich budowlach możesz zamontować uzbrojenie i potem je modernizować. Budowla wyposażona w ciężkie działo będzie dłużej broniła się przed atakami nieprzyjaciela.

● Zbuduj sobie 3-4 jednostki budowlane (Gruz, Mamut itp.). Dzięki temu będziesz mógł wznosić nowe obiekty w kilku miejscach na raz. Z drugiej strony pamiętaj również o tym, że kolejną budowę możesz rozpocząć zanim skończy się poprzednia – dzięki temu zyskujesz na czasie.

● Oplaca się poświęcić trochę czasu i pieniędzy na budowę murów oraz struktur obronnych. Jeśli dobrze je rozmieścisz ciężko będzie cię zaskoczyć.



Elektrownie stanowią o „być albo nie być” twojego wroga. Dlatego właśnie na nie powinieneś skierować ataki



UNITED CIVILIZED STATES

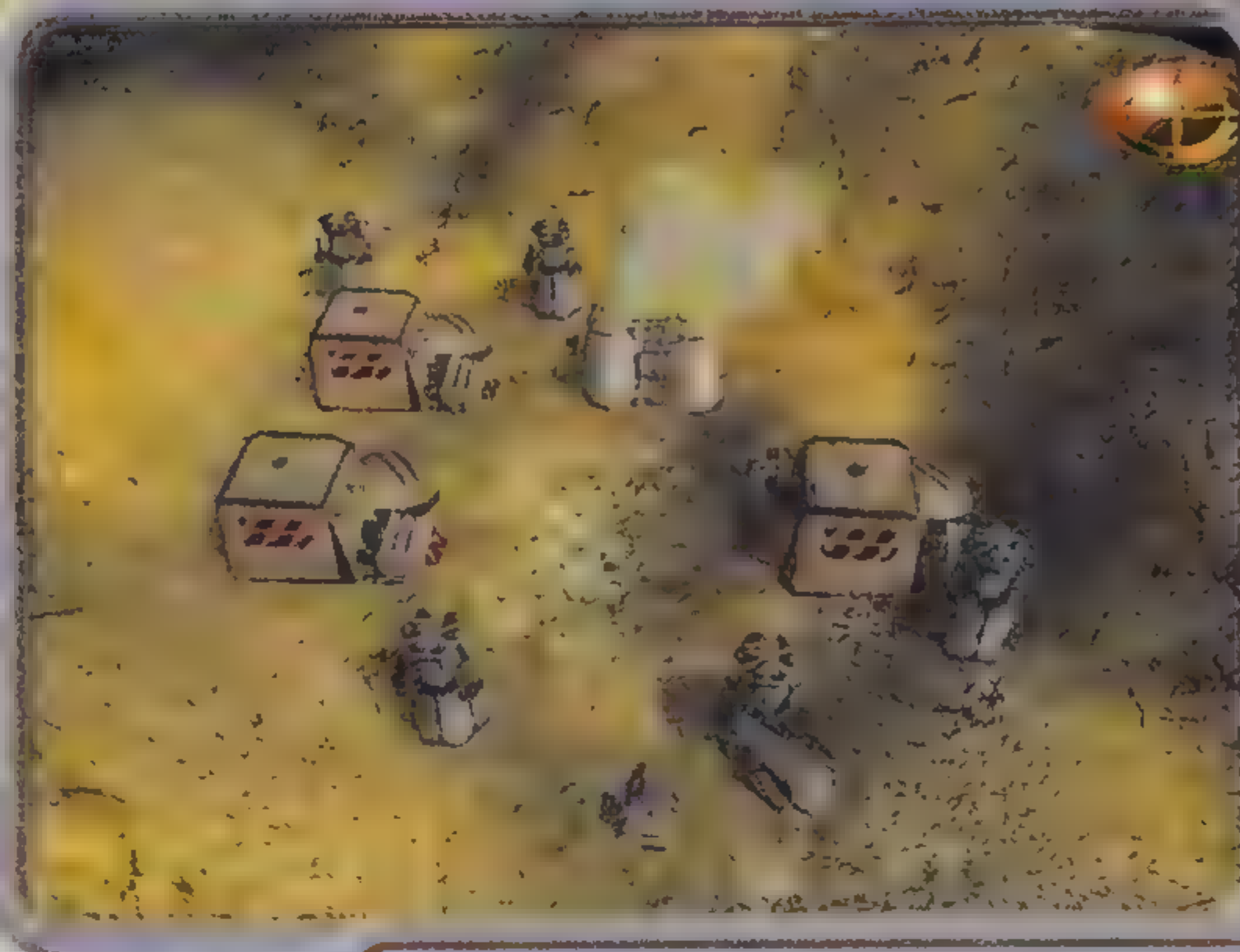
● Siła UCS leży w technologii broni plazmowej i antygravitacyjnym lotnictwie. Jak najszybciej wynajduj wszystko, co jest związane z plazmą. To skuteczna broń dalekiego zasięgu, w którą możesz wyposażać zarówno swoje jednostki, jak i budynki.

● Lotnictwo jest szybkie, zwrotne i w dużej grupie nie do pokonania. W początkowej fazie rozgrywki będziesz je musiał wspierać konstrukcjami mniej zaawansowanymi – naziemnymi Tigerami i Spiderami (po koniecznych modernizacjach również działają skutecznie).

● Gdy będziesz już zaawansowany technologicznie, stwórz eskadrę składającą się z Gargoilów i Dragonów z odpowiednim wyposażeniem ogniowym. Taki pluton będzie się popłoch w szeregach wroga, gdyż Dragon specjalizuje się w niszczeniu budynków i obrony przeciwlotniczej.

● Dla bezpieczeństwa zbuduj w bazie duże wieże (małymi nie zwracaj sobie głowy) i zamontuj na nich wszystko, co tylko się da. Na terenie otwartym możesz dodać jeszcze fortece, które należy uzbroić w 4 działa różnego typu.

● Zbuduj w bazie misji 3 Centrum Dowodzenia i każdemu wydaj inne polecenie z zakresu: wynalazki, tworzenie nowych konstrukcji, montaż zmodernizowanych dział



Małe centrum wypadowe, zbudowane w pobliżu bazy przeciwnika, skutecznie utrudni jej funkcjonowanie

na budynkach. Dzięki temu wszystkie nowe technologie będą wcielane w życie bez twojej dalszej ingerencji.

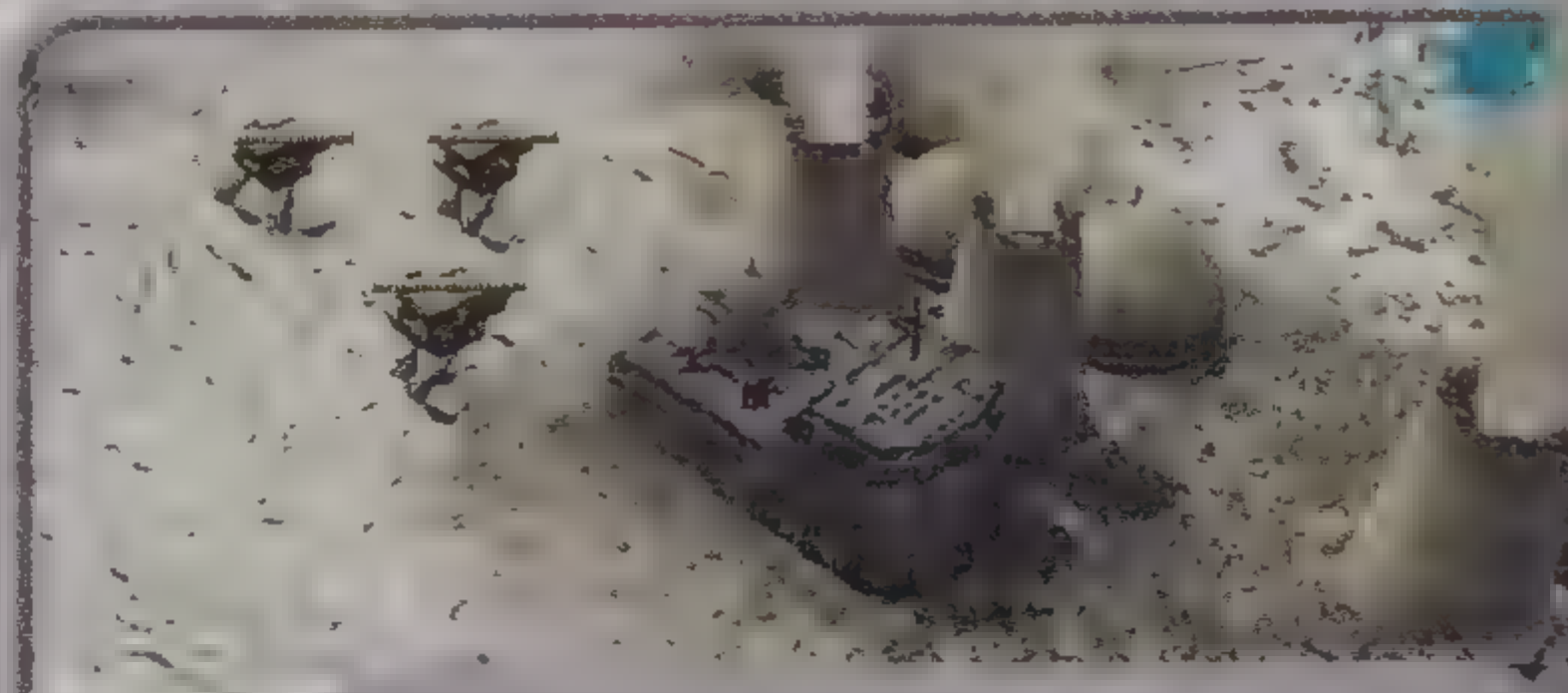
● Jeśli już wynajdziesz Minera, to nie zapomnij wykorzystywać go. Minuje on okolice bazy inteligentnymi minami, po których bez obaw mogą poruszać się twoje oddziały.

● Wykorzystaj fakt, że masz zarówno naziemne jak i powietrzne jednostki wydobywcze. Czasami można z góry sprzątnąć przeciwnikowi rudę sprzed nosa.

● Jeśli masz wydobywać surowiec z daleko położonych terenów, wybuduj dwa teleportsy. To przyspieszy dopływ gotówki.

● Jeśli nie chcesz żeby twoim jednostkom zabrakło amunicji, wybuduj Centrum Zaopatrzenia i ustaw priorytet reakcji na 3.

● UCS dysponuje bronią o niespotykanej mocy i sile rażenia. Postaraj się jak najszybciej wynaleźć system orbitalnego działu plazmowego. Pamiętaj, że aby je wykorzystać musisz zbudować Centrum Sterowania Działem Plazmowym.



Jeżeli nie masz rozwiniętego systemu obronnego, pozostaw kilka jednostek do obrony kluczowych budynków

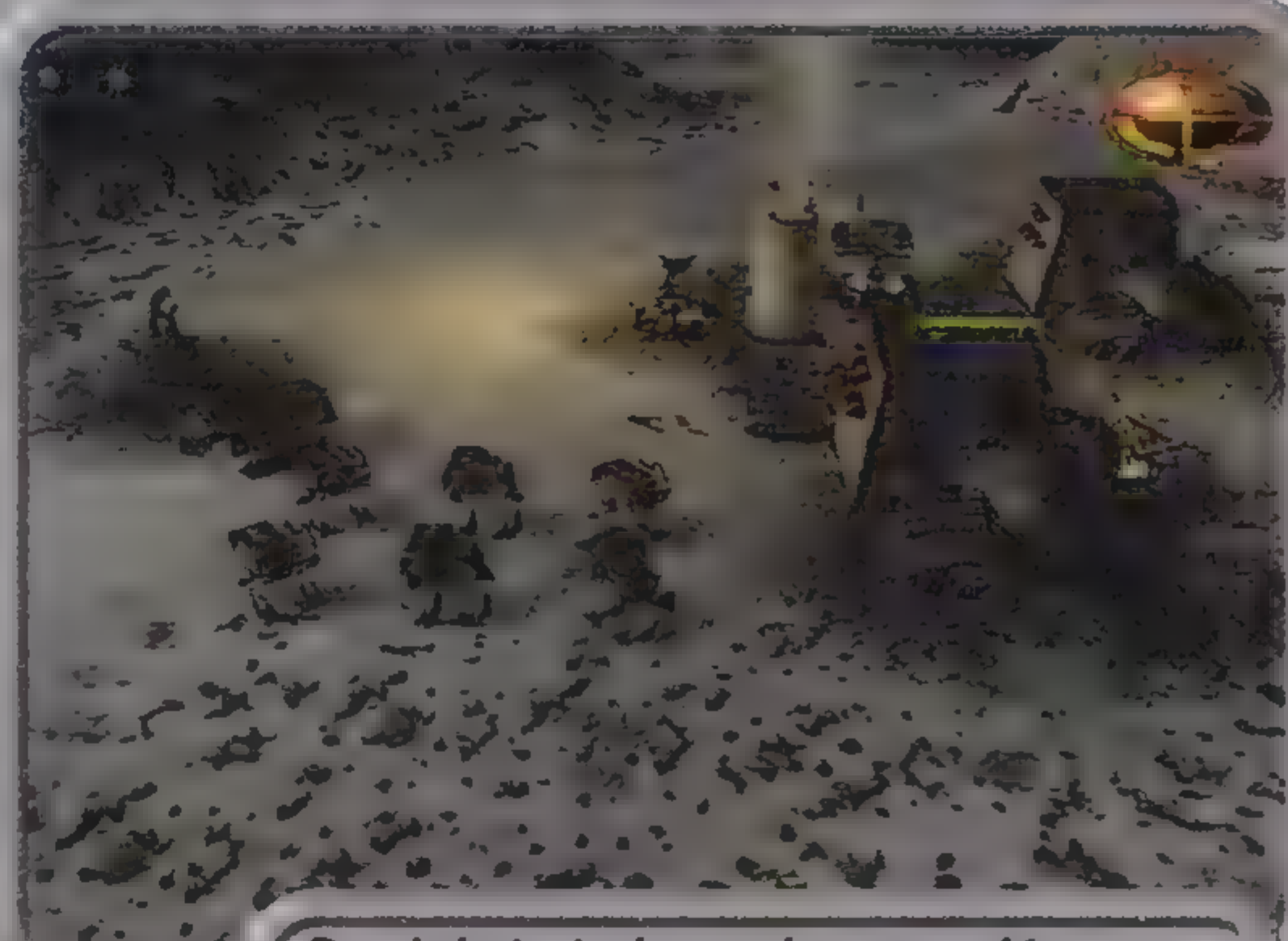
EURASIAN DYNASTY

EA to najbardziej klasyczna ze stron konfliktu. Prowadzisz działania głównie z wykorzystaniem dział przeciwpancernych i rakiet, ale w dalszej fazie rozgrywki otrzymujesz dostęp do broni laserowej. Jeśli zaś uda ci się wynaleźć broń jonową, będziesz mógł przejmować kontrolę nad jednostkami wroga.

Na początku masz niewielki wybór jednostek. Nie lekceważ jednak TT110 PAMIR. Jest to szybki i zwrotny w każdym te-

renie czołg, ma solidny pancerz i w większej grupie, odpowiednio osłaniany, może być bardzo skuteczny. Pamiętaj także, że główny pojazd wydobywczy (ZT TAJGA) możesz wyposażać w działa i posłużyć się nim jako pojazdem wsparcia.

Do odpierania zmasowanych ataków wroga niezastąpione są dwie jednostki: HT400 KAUKAZ i HT800 URAL. Pierwsza z nich ma bardzo solidny pancerz i możesz zamontować na niej wiele dodatkowej broni. Druga ma dwa niezależne działa uderzeniowe.



Produkcję jednostek prowadź na obrzeżach bazy. Dzięki temu zaplanujesz nad chaosem i zawsze będziesz wiedział, gdzie masz swoje wojsko



Elektrownię słoneczną otocz szczelnym kręgiem baterii słonecznych i zostaw do jej obrony kilka bardzo dobrze uzbrojonych oraz sprawnych jednostek

Jeśli chodzi o infrastrukturę twojej bazy, to pamiętaj, aby wszystkie budynki znajdowały się w zasięgu elektrowni. Dobrze jest budować skupiska kilku budynków, a w środku stawiać elektrownie. Dzięki temu ta najważniejsza struktura będzie dobrze broniona.

Nie zapominaj o montowaniu na budowach uzbrojenia. Dookoła bazy po-

staw system murów obronnych, bunkrów i wieżyczek. Dobrze zaplanowany system defensywny będzie trudny do złamania.

Wydobywanie rudy to złożony proces. Służy do tego kilka budynków – powinieneś postawić je blisko siebie i zapewnić im obronę. Podobnie jak w przypadku UCS, nie zapominaj o możliwości przemieszczania się pod ziemią.

Dobłą taktyką są uderzenia silnymi grupami czołgów, wspierane przez ataki z powietrza. Używaj do tego jednostek MI200 HAN i MI300 THOR – ta druga ma specjalnie wzmocniony pancerz. Razem z grupą 6-7

helikopterów mogą narobić sporo szkód w bazie wroga.

EA ma dostęp do broni atomowej. Jeśli chcesz często jej używać, to kiedy wybudujesz Centrum Sterowania Rakiet postaw jeszcze 2-3 Silosy.



Atakując bazę uderzaj w jej najczulszy punkt – systemy zasilania energią. Ich zniszczenie nie pozwoli przeciwnikowi kontynuować produkcji



Lunar Corporation może budować zapory laserowe. Stanowią one dość skuteczną obronę przed atakami wroga. Zwłaszcza w pierwszej fazie rozgrywki

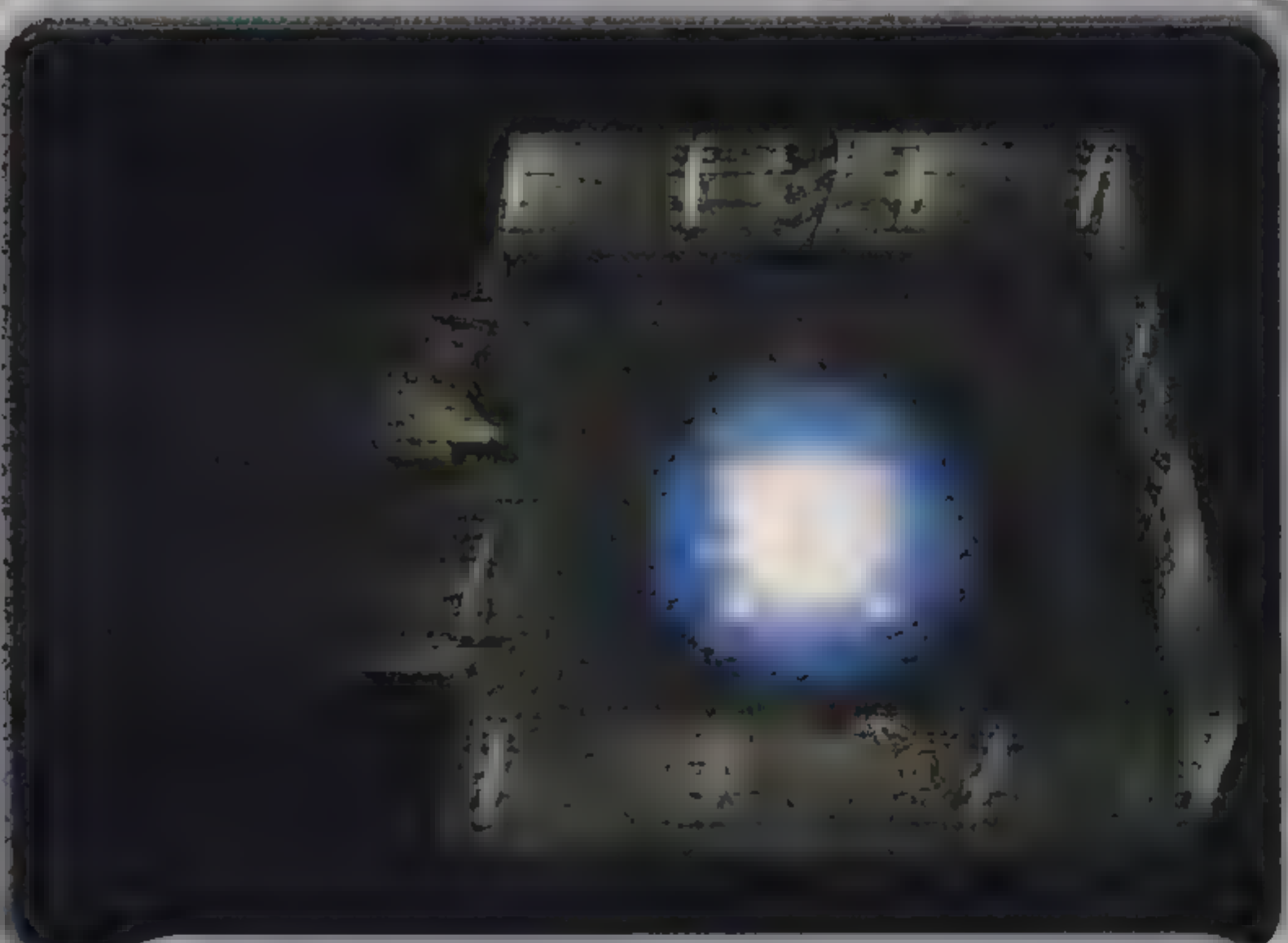


Pomiędzy Bazą, a poszczególnymi misjami istnieje łączność, którą możesz wykorzystać. Przetransportuj wyprodukowane w Bazie Głównej jednostki, które na pewno okażą się użytecznym wsparciem

LUNAR CORPORATION

● Gra po stronie LC jest najbardziej kłopotliwa. Początkowo nacja ta ma słabą broń i problemy ze zdobywaniem energii w ziemskich warunkach. Dlatego będziesz musiał mnóstwo pieniędzy poświęcić na badania nad nowymi technologiami. Na szczęście system wydobywania surowca jest mniej skomplikowany niż w wypadku UCS i ED. Po prostu postaw na złożach Kopalnie. Reszta zrobi się sama.

● Do ochrony swojej bazy używaj pól siłowych.



Dzięki teleportom szybciej przemieszczasz się pomiędzy oddalonymi punktami. Stawiaj je więc w okolicach złóż rudy. Przyspieszy ti dopływ gotówki



Po naciśnięciu F9 (gdy grasz UCS lub ED) ujrzysz kolorowe błyskawice. Budynki, postawione w zasięgu zielonych, będą miały zasilanie. Do niebieskich musisz doprowadzić energię



W pierwszej fazie rozgrywki, kiedy nie masz jeszcze skomplikowanych technologii, jest to jedyne rozwiązanie.

● Kiedy tylko pojawi się możliwość odkrycia Strażnicy i Bastionu, zrób to jak natychmiast. Potem buduj je parami, najlepiej w okolicach elektrowni i baterii słonecznych. Dzięki temu będziesz mógł utrzymać siły wroga z dala od swojej bazy i chronić najważniejsze struktury.

● Jeśli będziesz miał na to pieniądze, zbuduj 4 Centra Dowodzenia i każdemu przypisz inną funkcję.

● Nie zapomnij o modernizacji dział na budynkach. Niestety, jed-

nostki bojowe LC dość wolno się budują i obiekty często będą musiały bronić się same.

● Gdy uda ci się odkryć Centrum

Kontroli Pogody, będziesz mógł utrudniać życie przeciwnikowi nagłymi zmianami aury.

To bardzo funkcjonalne budowle, ale zbuduj ich nie więcej niż 2 lub 3, tak aby działać szybciej.

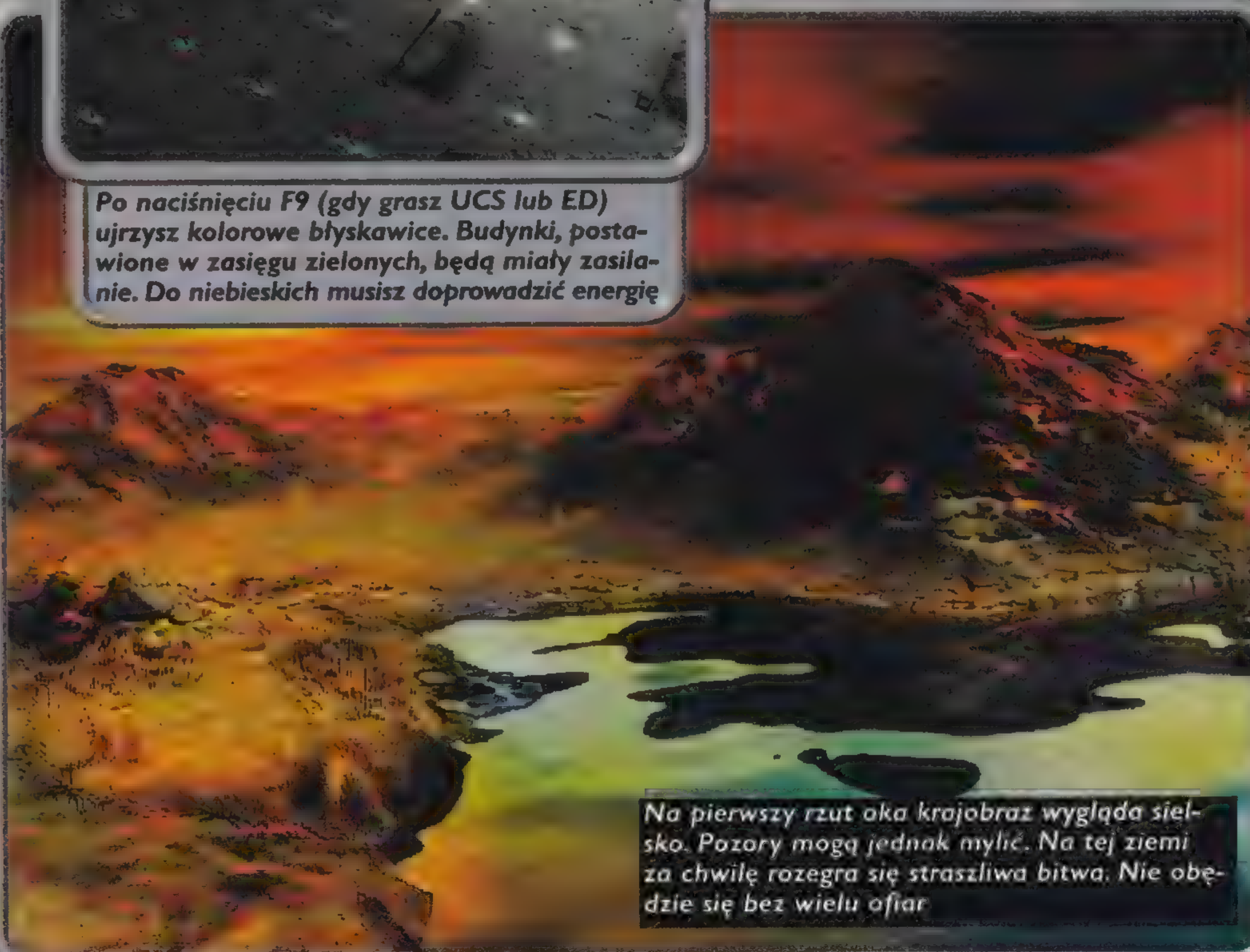
● LC w mniejszym stopniu nastawiona jest na działania bojowe, a w większym na rabunkowe wydobywanie i opuszczenie wyeksploatowanych terenów. Jednak

jeśli już zdecydujesz się na atak, musisz dobrze uzbroić oddziały – produkcja jednostek LC trwa bardzo długo i odbudowa sił po porażce zajmie wiele czasu.

● Często w czasie misji będziesz musiał posługiwać się specjalnym pojazdem bojowym – Fangiem. Pamiętaj, że masz tylko jedną taką jednostkę i powodzenie całej gry zależy od tego, czy Fang przetrwa. Z tego powodu strzeż go jak oka w głowie i po ukończeniu zadania zawsze przetransportuj do bazy. Jeśli zapomnisz to uczynić – natychmiast przegrasz.

● Jeżeli Fang zanadto ucierpi w bitwie, poczekaj trochę. Ma on zdolność regeneracji swoich pancerzy, dzięki temu łatwiej go ocalić.

● W misjach, w których musisz dojechać gdzieś Fangiem, najpierw rozpoznaj teren innymi jednostkami. Dopiero wtedy, kiedy masz zupełną pewność, że nikt cię nie zaskoczy, wyślij Fanga. Tak na wszelki wypadek... z silną obstawą.



Na pierwszy rzut oka krajobraz wygląda sielsko. Pozory mogą jednak mylić. Na tej ziemi za chwilę rozegra się straszliwa bitwa. Nie obędzie się bez wielu ofiar



Tzar

Wciśnij ENTER, by uaktywnić okno dialogowe, a następnie wpisz kod i potwierdź go ENTEREM

Kody

hmprettypleasewithsugarontop
uaktywnia oszustwa

hmgod
od tej pory zaznaczona jednostka jest nieśmiertelna

hmnotech
uaktywnia wszystkie technologie

hmbuildozer
wszystkie budowle stawiane są błyskawicznie, ale nie możesz trenować żołnierzy. Powtórne wpisanie kodu przywraca normalne ustawienia

hmpetleva
otrzymujesz 50000 każdego z surowców

hmreveal
odśłania kontury całej mapy i ujawnia rozmieszczenie surowców

hmnofog
na mapie widać wszystkie jednostki i budowle



Dzięki **hmreveal** poznasz rozmieszczenie wszystkich surowców



hmnofog: jeżeli odkryjesz kształt mapy, będziesz mógł lepiej planować wszystkie zadania



W ten sposób nikt cię nie zaskoczy, a wiadomo, że dobry władca powinien kierować się zasadą: ufaj, ale lepiej sprawdzaj



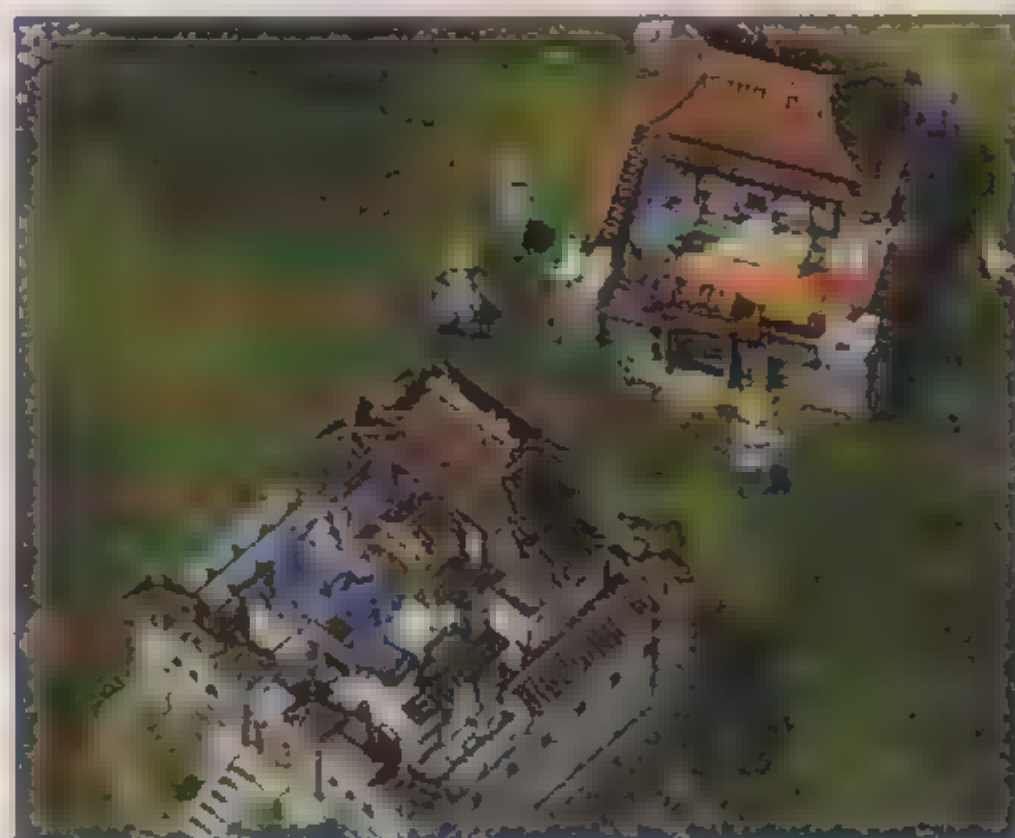
Zabrakło ci jakiegoś surowca? Bieda zagląda do zamku? Wpisz **hmpetleva**, a natychmiast otrzymasz dostawę potrzebnych ci materiałów



Żywność i 50 tysięcy sztuk złota powinno wystarczyć na długo, a zapasów drewna i kamieni nie zużyjesz do końca życia



Dzięki **hmbuildozer** będziesz mógł zapomnieć, co to takiego młotek i gwoździe



Nie zdązysz nawet mrugnąć okiem, a koszary już gotowe



hmnotech: będziesz mógł już od samego początku trenować wszystkie rodzaje jednostek



Wpisanie **hmgod** nawet ze słabego wieśniaka uczyni żołnierza nie do pokonania – małego „Rambo”, świetnego do zwalczania przeciwników



hmprettypleasewithsugarontop: na pewno wpisanie tego kodu będzie kosztowało cię wiele nerwów



hmbuildozer pomoże ci wprowadzić stawiać szybko budowle, ale nie możesz trenować żołnierzy. Przywrócisz normalne ustawienia, kiedy jeszcze raz wpiszesz ten kod

Hype: The Time Quest

Podczas gry wpisz odpowiedni kod. Uwaga! Musisz nieco dłużej przytrzymać każdy naciskany klawisz. Jeśli wpisałeś kod poprawnie, usłyszysz dźwięk dzwonka.

Kody

leben

przywraca siły Hype'a do maksymalnego poziomu

druidik

rycerzyk odzyskuje całą swoją magiczną moc

protek

pancerz Hype'a będzie jak nowy

frik

wzrosną twoje zapasy gotówki

littletroll

rycerzyk będzie powoli regenerował utracone siły

littlegogoud

magiczna moc Hype'a stopniowo wraca do maksymalnego poziomu

youngelf

dostajesz 10 błękitnych strzał

oldelf

dostajesz 10 czerwonych strzał

grolot

otrzymujesz mikstury, regenerujące siły i moc magiczną

tunnel

zmiana kamery

pouletfrit

dostajesz Running Boots

houdini

zapas twoich strzał nigdy się nie wyczerpie



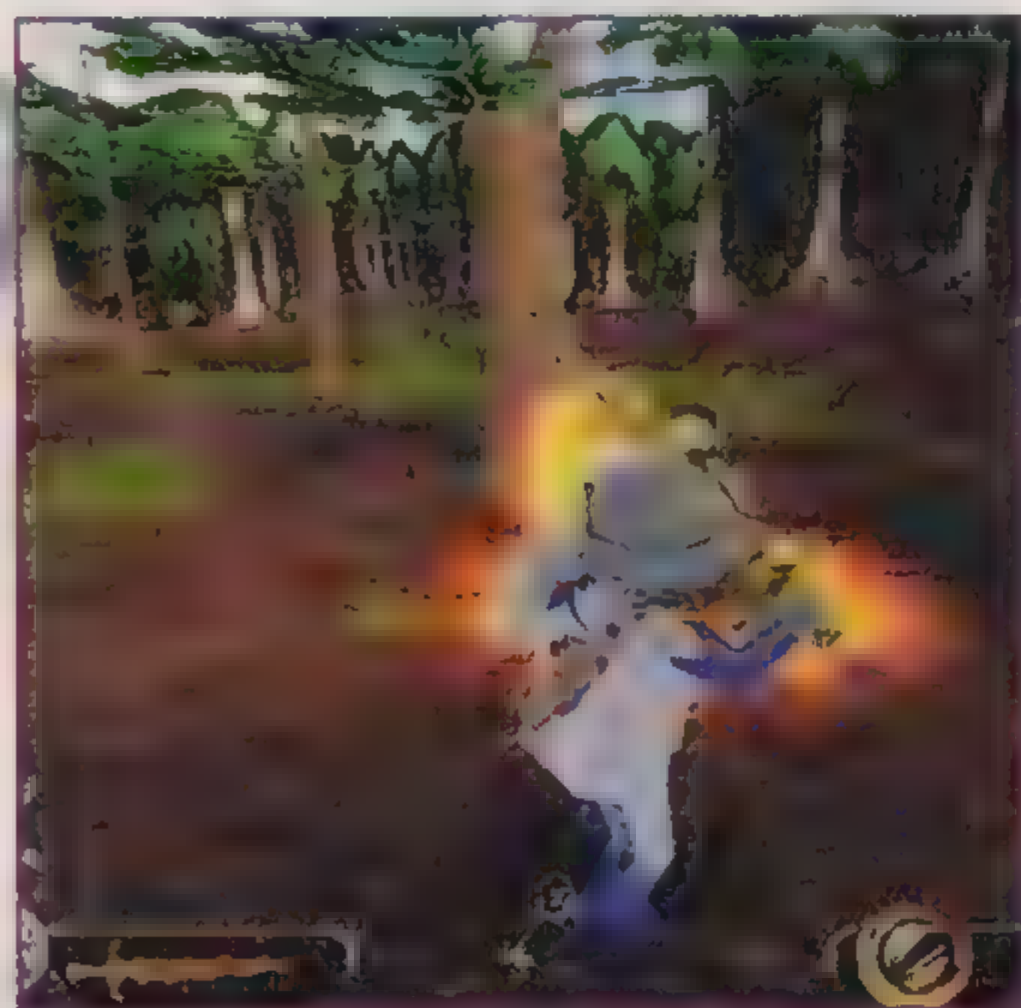
grolot: po zażyciu mikstur każdy playczłowiek czuje się świetnie



protek: pancerz będzie jak nowy. Teraz można iść w nim nawet na bal



houdini: Juhu! Jestem jak Robin Hood! Strzelam i strzelam



druidik: bez magii może być kiepsko. Całe szczęście są kody



tunnel: Mały rycerz i duży wqówz

Faraon

Odnajdź plik Pharaoh_Mo del_Normal.txt. Następnie otwórz go jakimś edytorem TXT i pozmień, co tylko zechcesz. Pamiętaj, że zanim dokonasz jakichkolwiek modyfikacji, musisz usunąć właściwość pliku „tylko do odczytu”. Kiedy skończysz, przywróć poprzednie ustawienia.

Poniższe kody wpisuje się po wciśnięciu kombinacji klawiszy CTRL+ALT+SHIFT+C. Otworzy się wówczas okno dialogowe, w którym podaje się kody. Uwaga: niektóre z nich działają wtedy, kiedy miasto posiada świątynie wybranych Bogów, np. kody militarne wymagają świątyni Setha.

Kody

treasure chest
dostajesz 1000 Deben

typhonian relief
wsparcie dla wojska (Seth)

seth strikes
bóg niszczy twój najlepszy oddział (Seth)

cat nip
błogosławieństwo (Bastet)

kitty litter
bogini zsyła na miasto zarazę (Bastet)

hippo stomp
miasto atakują krwiożercze hipopotamy



Jesteś biedny jak „mysz w piramidzie”, a potrzeby masz wielkie niczym sfinks



Kilkanaście razy wpisujesz **treasure chest** i jesteś bogaty niczym... Faraon?

lis 2850 BC Do Drakus IV

Aby wynagrodzić Twoje postuszenie Seth obieca chronić Twoich żołnierzy na odległych polach walki.

typhonian relief: bóg obiecuje ci pomoc w walce. Byłe nie ograniczyła się ona do słów otuchy...

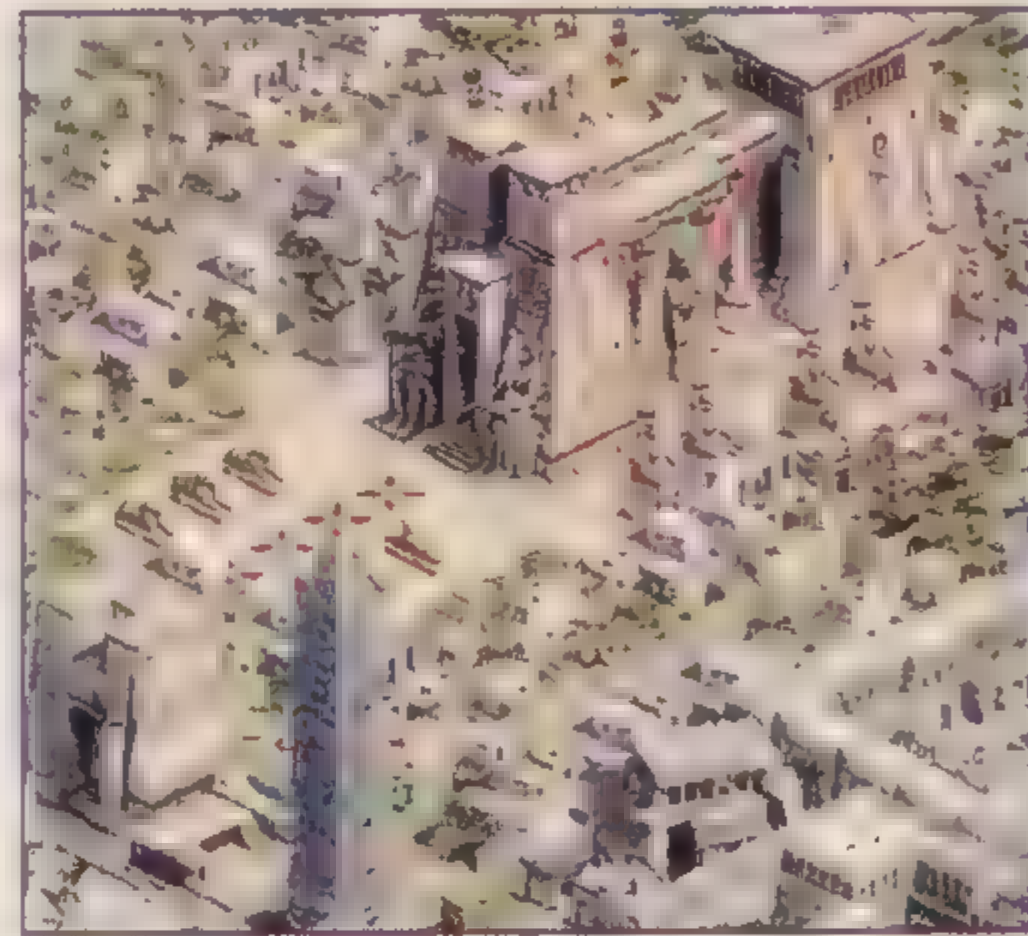
gru 2887 BC Do Drakus V

Bogini Bastet zraniła Twoją obojętnością zsyła zarazę, która dziesiątkuje miasto. Pamiętaj, że to od niej ptyni zarowie i szczęście.

kitty litter: bogini jest bardzo przewrażliwiona na swoim punkcie. Dlatego też obrażona, może zesłać na ciebie zarazę



hippo stomp: W pobliżu miasta pojawia się stado hipopotamów, atakujące wszystkie napotkane istoty



Dzięki kodom zbudowanie tak wielkiego miasta nie stanowi problemu

gru 2887 BC Do Drakus V

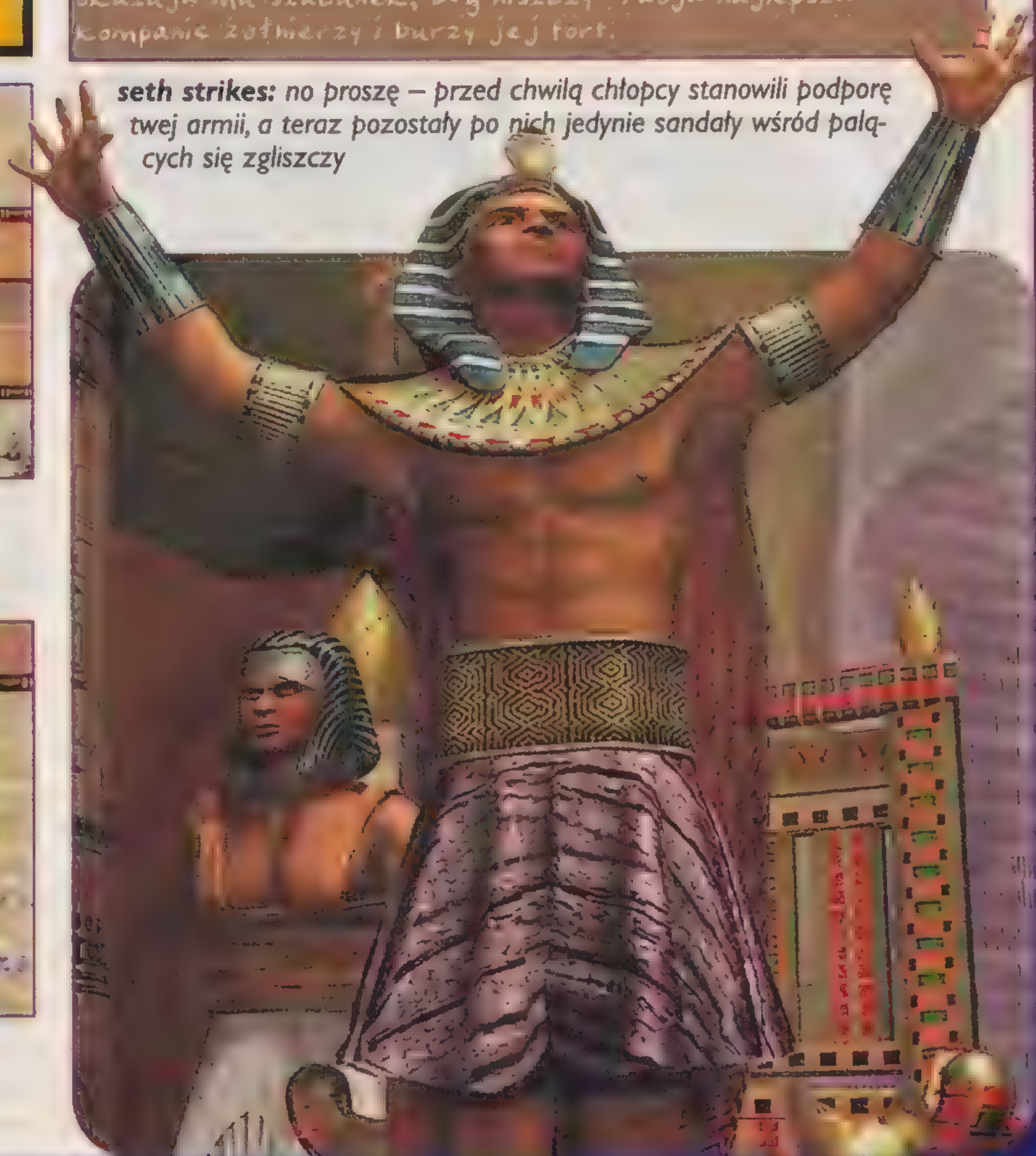
Ponieważ miasto jest tak wierne i oddane, Bastet ufogostawi jego domostwom i bazarom obfitości jedzenia i wszelkich dóbr!

cat nip: kto wstukuje ten kod, nie musi nawet wychodzić na rynek po zakupy. Bogini dostarczy jedzenie prosto do domu

lis 2850 BC Do Drakus IV

Aby przypomnieć ci, że Seth chroni tylko tych, którzy okazują mu szacunek, bóg niszczy Twoją najlepszą kompanię żołnierzy i burzy jej fort.

seth strikes: no proszę – przed chwilą chłopcy stanowili podporę twojej armii, a teraz pozostały po nich jedynie sandały wśród palących się zgłiszczy



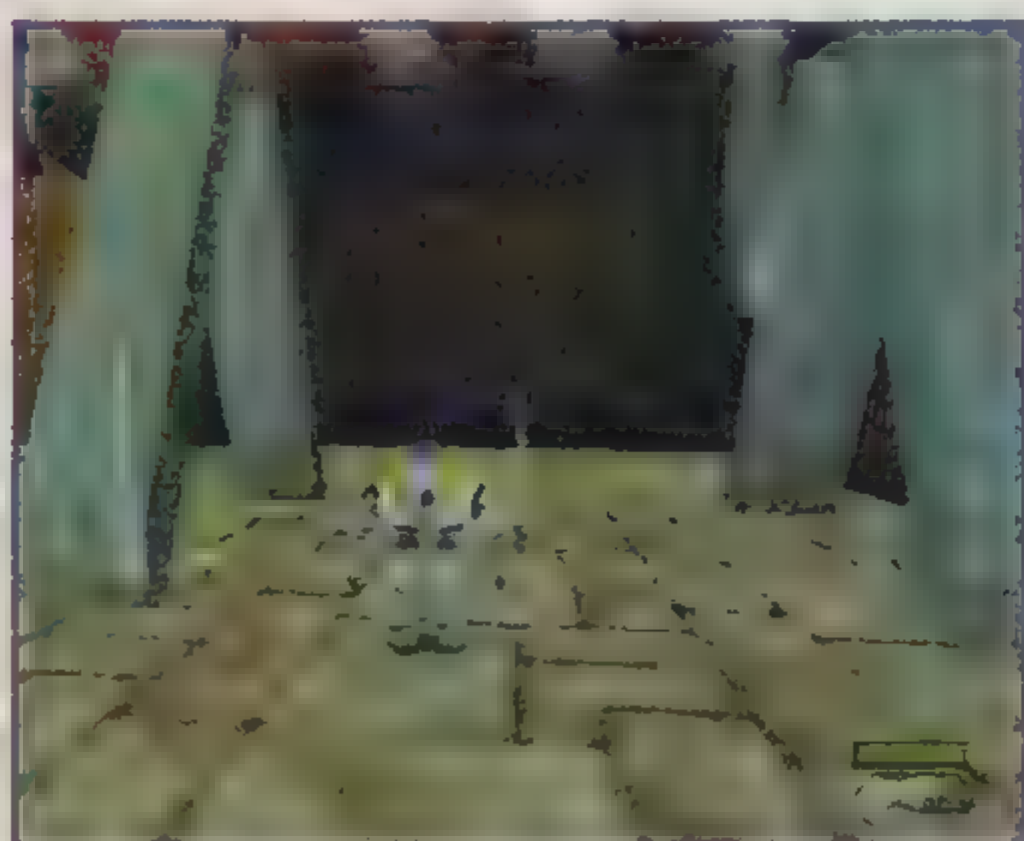


Na każdym poziomie TOY STORY 2 ukryte są bonusy. CLICK! pomoże ci znaleźć najważniejsze z nich

Toy Story 2



Na większości poziomów są ukryte dodatkowe życie. W Alleys and Gullies pobiegij na targ (tam gdzie jest świnka Hamm)...



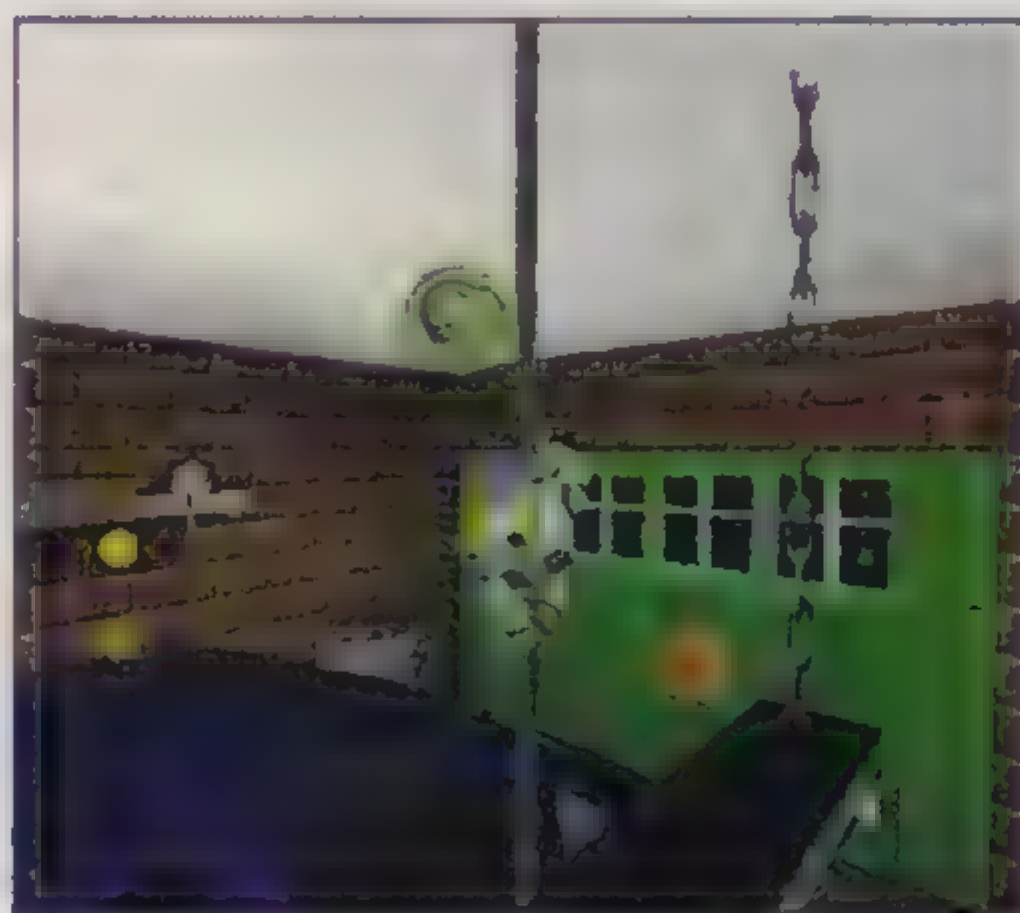
...znajduje się tam dziura z wodą odgradzona od ulicy pachotkami...



...wskocz do niej, a nie tylko uratujesz kaczkę, ale także odnajdziesz tunel, w którym znajduje się dodatkowe życie. Dzięki niemu możesz dłużej walczyć z wrogami



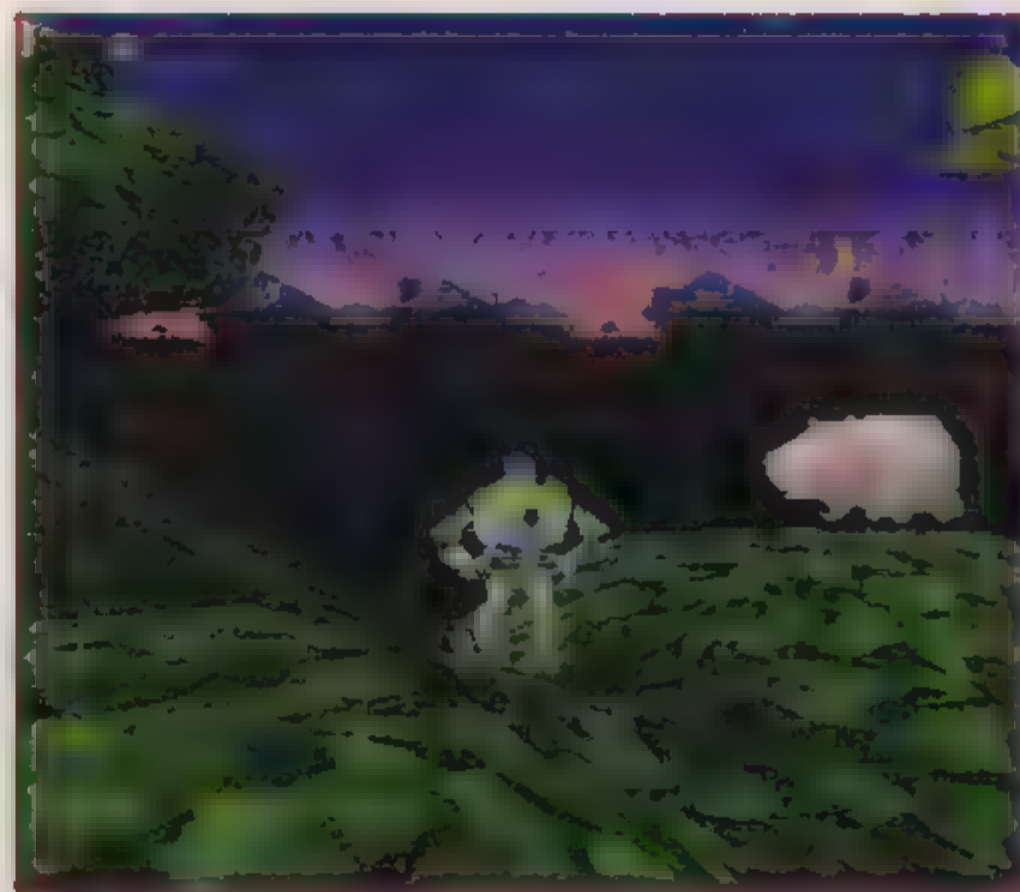
Na poziomie Andy's House, wejdź w garaż na stół stojący po lewej stronie i ustaw się na kubku...



...teraz wskocz na podwieszoną na łańcuchach lampę i wejdź po przewodzie na górę. Dodatkowe życie jest ukryte pod samym sufitem



Zielone lasery są świetne na wroga. Znajdują się one m.in. w Andy's House (na samochodzie w garażu), Andy's Neighborhood (obok zepsutego samochodu) oraz Alleys and Gullies



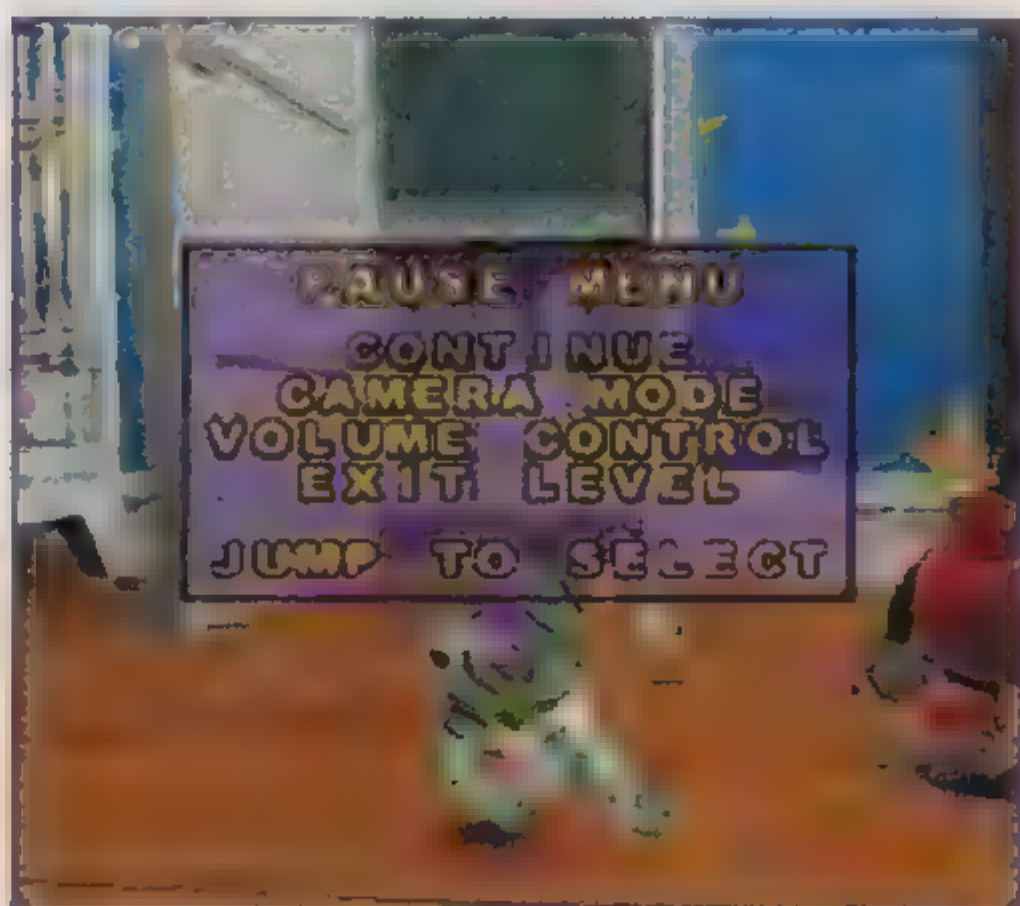
Na poziomie Andy's Neighborhood znajduje się drzewo, na które na pewno powinieneś się wybrać. To tam ukrywa się Hamm oraz Boss – jest na samym wierzchołku



Oto, gdzie możesz znaleźć żołnierzyki: na huśtawce, w koszyku na sznurze z białyną, na drzewie, w kopeczku na trawie



Pokonanie Robota na poziomie Andy's House może wydawać się trudne, ale można znaleźć na niego sposób. Należy zejść go od tyłu i poczekać aż zacznie nakręcać sprężynę. Wtedy można go zaatakować



A oto jak można grać w zwolnionym rytmie. Wystarczy wcisnąć F2 aby wywołać pauzę. Musisz mieć podświetlone CONTINUE. Teraz wcisnij i przytrzymaj ENTER. Za każdym razem, kiedy puścisz klawisz i naciśniesz go ponownie, gra przesuwa się o jedną klatkę. Cały czas możesz kontrolować poczynania Buzza. Ten sposób na pewno przyda się na wszystkich poziomach, na których wykonuje się zadania czasowe

GP 500

Zamiast imienia zawodnika wpisz jeden poniższych kodów:

Kody

beamteam

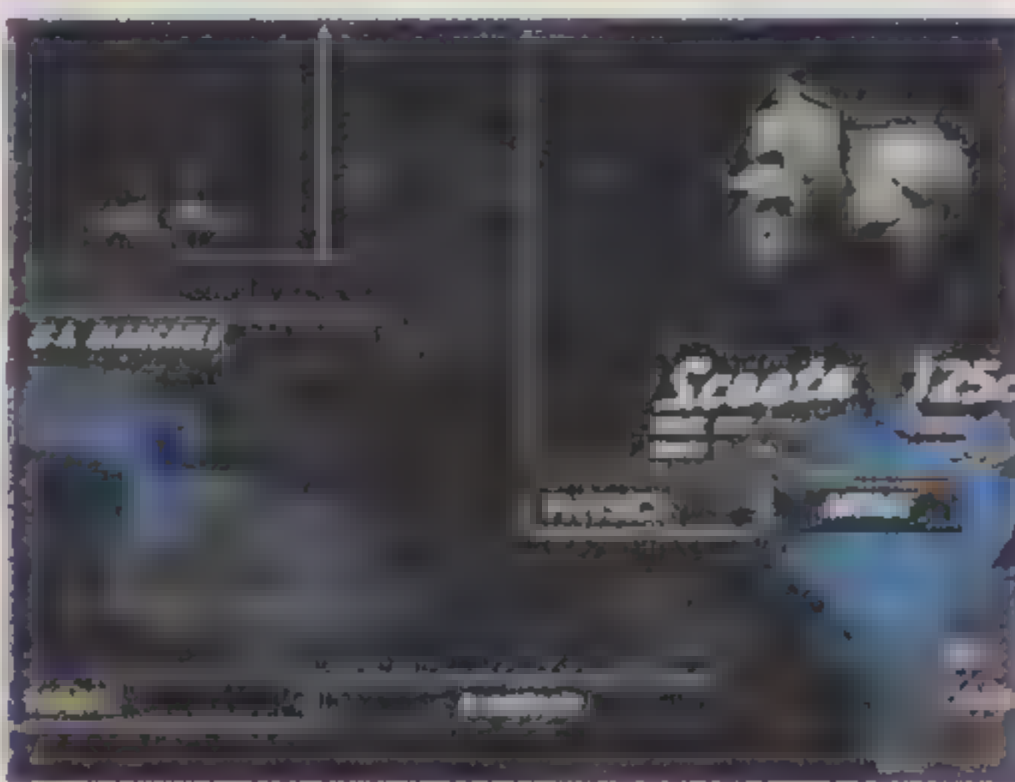
Będziesz mógł poszaleć na skuterze

ghostriders

Wszyscy zawodnicy będą wyglądali jak duchy

redjocks

Twój zawodnik wystąpi w samych slipach



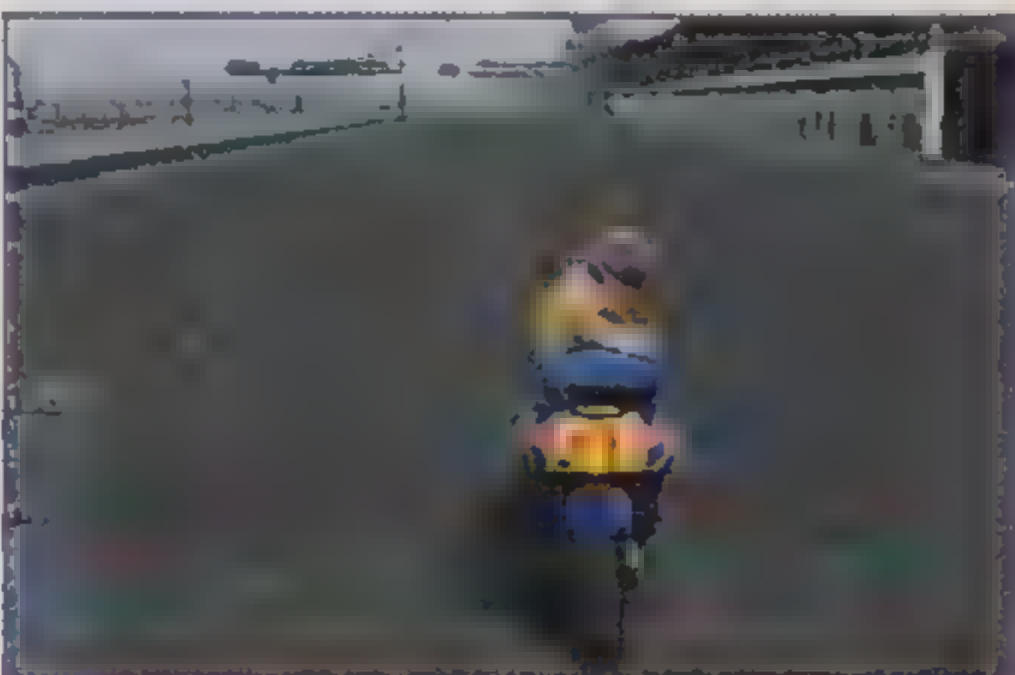
beamteam: dzięki temu kodowi będziesz mógł szaleć na skuterze



Na małym motorku także można poszaleć i poderwać koło do góry



ghostriders: zawodnicy będą pos-trachem toru



redjocks: ups, z tego pośpiechu zapomniałeś włożyć kostium



KARTA TV w kawałkach

Telewizor. Duże, zajmujące miejsce pudło.
Monitor – kolejne pudło. A gdyby tak połączyć
obydwa urządzenia w jedno?

Tuner FM

Wiele z dostępnych na rynku kart telewizyjnych posiada wbudowany tuner radiowy. Ta mała płytka, to kompletny odbiornik radiowy, który pracuje w zakresie UKF. Specjalne oprogramowanie umożliwia zaprogramowanie ulubionych stacji oraz słuchanie ich podczas pracy przy komputerze.

Chip karty TV

Jest to najważniejsza część tunera telewizyjnego. Większość kart TV wyposażona jest w układy firmy Brooktree. W zależności od stopnia zaawansowania modelu, stosuje się jeden z trzech rodzajów chipów – Bt829, Bt848 oraz najnowszy Bt878.

Złącze PCI

Większość kart telewizyjnych przystosowana jest do montażu w slotach PCI. Takie rozwiązanie gwarantuje odpowiednią szybkość przesyłania danych pomiędzy kartą, a pozostałymi komponentami komputera. Jest to niezbędne do np. prawidłowego zapisu obrazu wideo na dysku.

Wejście SVHS

Wejście to (zw. też S-video) umożliwia współpracę tunera z wyższej klasy sprzętem wideo. Należą do nich magnetowidy i kamery systemów SVHS lub Hi8 oraz domowe tunery telewizji satelitarnej. Współpraca tych urządzeń z kartą TV daje ci możliwość tworzenia amatorskiego montażu wideo.

Tuner TV

Jego zadaniem jest wyodrębnienie z sygnału antenowego pasm audio oraz video. Te ostatnie jest dalej przetwarzane przez chip karty. Metalowa obudowa tunera pełni rolę filtra chroniącego pozostałe części komputera przed działaniem fal wysokiej częstotliwości, doprowadzonych do tunera przez kabel antenowy.

Wejście czujnika podczerwieni

Czujnik podczerwieni umożliwia korzystanie z pilota. Musisz pamiętać, aby po podłączeniu czujnika, umieścić go w widocznym miejscu. Najlepiej przymocuj czujnik do przedniej obudowy monitora.

Wyjście audio

Tą drogą komunikują się karty TV i dźwiękowa. Sygnał audio można też podłączyć do domowego zestawu Hi-Fi. Dzięki temu uzyskasz o wiele wyższą jakość dźwięku. Jednak jeśli chcesz zgrać na dysk komputera film z telewizji lub kamery wideo, sygnał audio z karty TV musisz doprowadzić do karty muzycznej, albo nagranie będzie nieme!

Wejścia antenowe

Przez wejścia antenowe doprowadzany jest do karty TV sygnał z anteny dachowej, instalacji TV kablowej lub odbiornika satelitarnego. Oddzielne wejście służy do doprowadzenia do karty sygnału telewizyjnego, a osobne – sygnału radiowego. Niestety, karta TV jest bardziej czuła na zakłócenia lub niską jakość sygnału antenowego. Z tego powodu film, którego odbiór w telewizorze był bez zarzutu, na monitorze może mieć zakłócenia.

Wejście video

Umożliwia podłączenie magnetowidu po tzw. niskiej częstotliwości. Dzięki temu możesz oglądać na ekranie monitora filmy z kaset VHS lub kamery wideo. Wykorzystując to wejście uzyskasz wyższą jakość obrazu, niż podłączając wideo przez wejście antenowe.

Wejście audio

Tutaj należy podłączyć dźwięk z magnetowidu. Podłączając inny sprzęt grający będziesz mógł tworzyć zupełnie nową ścieżkę dźwiękową we wszystkich nagrywanych na dysk komputera filmach.

Karta tunera TV

Celem konstruktorów sprzętu komputerowego jest jak najbardziej wszechstronne wykorzystanie możliwości PC. Dzięki ich pracy możesz na swoim komputerze nie tylko grać, oglądać strony WWW czy wysłać e-maile do kolegów. Karta TV umożliwi ci wykorzystanie komputera jako telewizora, wideo i radia!

Przekształcenie komputera w odbiornik radiowo-telewizyjny jest niezwykle proste i tanie. Koszt takiego przedsięwzięcia nie przekroczy nawet połowy ceny najtańszego telewizora. By tego dokonać musisz zaopatrzyć się w kartę tunera TV. Potem musisz dostroić kanały i podłączyć kilka kabli do gniazd znajdujących się na „śledziu” karty.

Na rynku dostępne są także zewnętrzne wersje tunerów telewizyj-

nich. Ich główną zaletą jest możliwość pracy przy wyłączonym komputerze i niezwykle łatwa instalacja. Niestety, są drogie i nie udostępniają wielu funkcji obróbki obrazu, charakterystycznych dla kart TV.

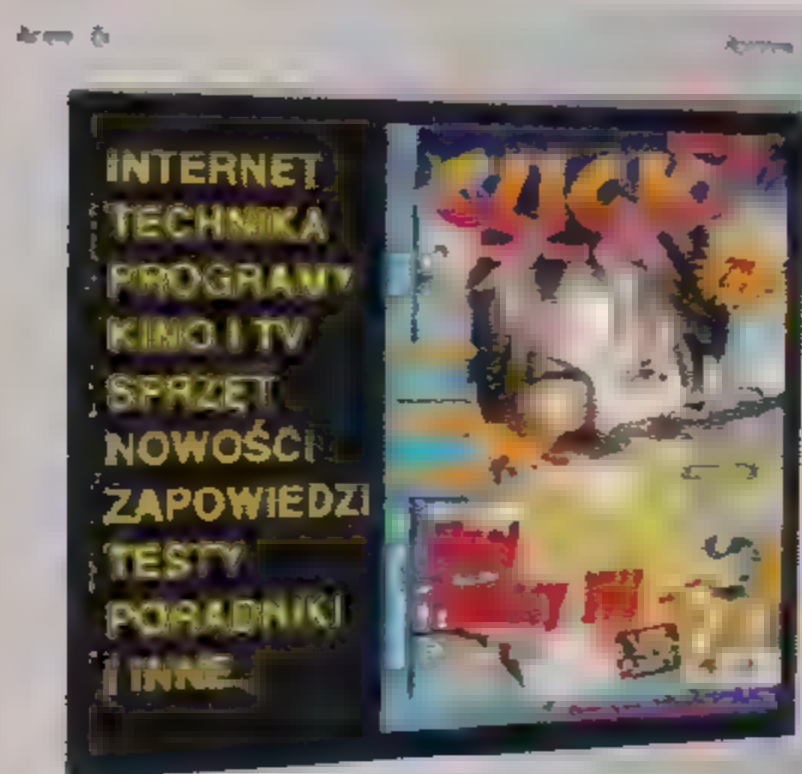
Większość tunerów telewizyjnych zawiera również tuner radiowy, który pracuje w zakresie UKF. Uzupełnienie karty telewizyjnej takim modulem zwiększa jej funkcjonalność. Dzięki niemu można pod-

czas pracy na komputerze słuchać ulubionej stacji radiowej.

Przeciętny tuner TV, oprócz możliwości odbioru sygnałów telewizyjnych i fal radiowych, posiada także szereg innych funkcji, o wykorzystaniu których w zwykłym telewizorze nie masz nawet co marzyć.

Dodatkową zaletą karty TV jest oszczędność miejsca. Korzystając z niej i monitora komputera nie potrzebujesz telewizora.

Sprawdź, zanim kupisz!



Zakup karty tunera TV nie należy do łatwych. Ilość oferowanych modeli i różnorodność cen przyprawia o lekki zawrót głowy. Warto więc przed zakupem dowiedzieć się, co oferują poszczególni producenci

Rynek kart telewizyjnych jest niezwykle bogaty. Z powodu dużej konkurencji producenci rywalizują ze sobą na polu usprawnień technicznych. Kupując tuner TV, musisz dokładnie sprawdzić, jak wiele dodatków on posiada i czy w ogóle jest zgodny z systemami telewizyjnymi, jakich używają polscy nadawcy.

Zakres i strojenie

Praktycznie wszystkie tunery pracują w zakresach VHF, UHF i CATV. Karty te są w stanie zapamiętać prawie 100 kanałów. Jeżeli jesteś posiadaczem telewizji kablowej, to powinieneś zaopatrzyć się w tuner z poszerzonym zakresem, tzw. HYPERBAND. Dzięki temu liczba kanałów, które będziesz mógł zaprogramować, zwiększy się o kilkanaście następnych.

Systemy telewizji kolorowej

Polskie stacje telewizyjne zobowiązane są do nadawania programów w systemie PAL D/K, dlatego karta musi mieć dekodery tego typu sygnału. Oprócz tego powinna potrafić odekodować audycje nadawane w pozostałych odmianach PAL i systemie SECAM, inaczej nie będziesz mógł odbierać części programów, które nadawane są przez telewizję kablową i satelitarną.

Dźwięk

Większość stacji telewizyjnych wykorzystuje jeszcze monofoniczny system przekazu dźwięku. Jeżeli odbierasz kanały muzyczne takie jak MTV czy VIVA, opłaca ci się poszukać karty obsługującej dźwięk stereo. W Europie wykorzystywane są dwa stereofoniczne systemy dźwięku: analogowy A2 i cyfrowy NICAM.

Teletekst

W droższych kartach TV montuje się sprzętowy dekodery teletekstu. Korzystanie z telegazety jest możliwe także dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu, np. Cebra Teletext. Rozwiązanie takie gwarantuje dostępność do wszystkich podstawowych funkcji teletextu. Jedyną jego wadą jest brak współpracy programów z pilotem oraz większa wrażliwość na niską jakość i zakłócenia sygnału.

Wejścia

Każda karta tunera TV posiada wejście antenowe oraz video (tzw. Composite Video). Niektóre modele dysponują też możliwością podłączenia kamer lub magnetowidów przez złącze SVHS, dzięki czemu osiąga się prawie studyjną jakość sygnału video.

Co oprócz telewizji?

Nawet najprostsze karty, oprócz odbioru sygnałów telewizyjnych, posiadają szereg dodatkowych i niezwykle przydatnych funkcji.

Przechwytywanie obrazu

Jedną z podstawowych zalet kart telewizyjnych jest możliwość przechwytywania obrazu. Oglądając ulubiony film lub teledysk możesz w każdej chwili zapisać go na twardym dysku w formie pliku video (AVI) lub zdjęcia (BMP). Zapis w formacie AVI posiada opcję kompresji, z której warto korzystać, inaczej szybko zapelnisz twardy dysk. Funkcja przechwytywania obrazu dostępna jest także dla sygnału pochodzącego z urządzeń video, podłączonych przez wejście video lub SVHS. Byłeś na wakacjach i masz tylko film nakręcony amatorską kamerą? Dzięki karcie TV możesz mieć z niego zdjęcia!

Telegazeta

Większość stacji telewizyjnych emituje sygnał teletekstowy. Specjalne oprogramowanie, dostarczane wraz z kartą telewizyjną, potrafi go wyodrębnić. Główną zaletą takiego korzystania z telegazety jest możliwość zapamiętania w pamięci komputera nawet jej kilkaset stron! Oprogramowanie pozwala także na zaznaczenie wybranego fragmentu tekstu, a następnie zapisanie go na dysku.

Wideokonferencje

Rosnąca popularność Internetu sprawiła, że komputery coraz częściej służą do komunikacji i transmisji danych. Również w tej dziedzinie karty telewizyjne są bardzo przydatne. Wykorzystując wejście video możesz podłączyć do komputera dowolną kamerę i za jej pośrednictwem prowadzić wideokonferencję.

Dekodowanie płatnych kanałów TV

Teoretycznie możliwe jest oglądanie kanałów kodowanych, np. Canal+. Dokonać tego można na bardzo szybkim komputerze, wyposażonym w specjalne oprogramowanie. Oczywiście jakość rozkodowanego obrazu pozostawia wiele do życzenia. **Musisz również pamiętać, że jeśli nie wykupiłeś abonamentu danego kanału, to takie postępowanie jest całkowicie nielegalne i grozi za nie bardzo surowa kara.**



Jedną z ciekawszych możliwości kart TV jest podgląd (niestety, jako stop-klatka) kilkunastu kanałów jednocześnie

Przechwytywanie i montaż obrazu w praktyce

Prawie wszystkie karty tunera TV umożliwiają zgranie na dysk oglądanego obrazu w postaci pliku AVI. Jakość zapisanego w ten sposób filmu zależy nie tylko od samej karty, ale także od wielu innych czynników. Najważniejsze z nich to szybkość procesora oraz dysku twardego, a także ilość pamięci RAM. W komputerze ważna jest też jakość i źródło sygnału video. Najniższą jakość ma sy-

gnał z anteny TV, a najwyższą – z gniazda SVHS. W praktyce, dysponując nawet dosyć szybkim komputerem, rzadko kiedy udaje się nagrać obraz wysokiej jakości. W zastosowaniach domowych nie jest to wielką wadą, ale jeśli chcesz bawić się w montaż wideo, to uzyskane efekty mogą cię rozczarować. Pamiętaj, że część kart nagrywa film w postaci nieskompresowanej i szybko zapycha twardy dysk!

Piloty

Jak na prawdziwy „telewizor” przystało, prawie wszystkie karty telewizyjne wyposażone są w pilota. O ile sterowanie telewizyjnymi aplikacjami jest wygodne przy użyciu myszki i klawiatury, o tyle wielogodzinne oglądanie filmu z nosem przed monitorem jest straszliwie męczące.

Stopień zaawansowania tunera ma bezpośredni wpływ na funkcjonalność dołączonego do zestawu pilota. Przeciężny pilot pozwoli na przeskakiwanie po kanałach, zmienianie poziomu natę-

żenia głosu oraz regulowanie podstawowych parametrów obrazu. Do kart telewizyjnych wyposażonych w sprzętowy dekodery telegazety dołączane są piloty, umożliwiające poruszanie się po stronach tekstowych. Producenci najbardziej zaawansowanych tunerów TV dodają do swoich produktów niezwykle rozbudowane urządzenia zdalnego sterowania. Tego rodzaju narzędzia potrafią sterować zainstalowanymi w komputerze urządzeniami (np. CD-ROM-em). Posiadają także możliwość przypisywania określonym klawiszom najróżniejszych poleceń.

Tu wybierasz źródło sygnału: antena TV lub wejście video

Podobnie jak w zwykłym telewizorze, można wybierać kanały z pilota

Część kart udostępnia także dodatkowe funkcje, jak zatrzymanie obrazu (Freeze) czy jego powiększenie (Zoom)

Czujnik podczerwieni należy umieścić w widocznym miejscu



Możliwe jest przeglądanie kolejnych kanałów

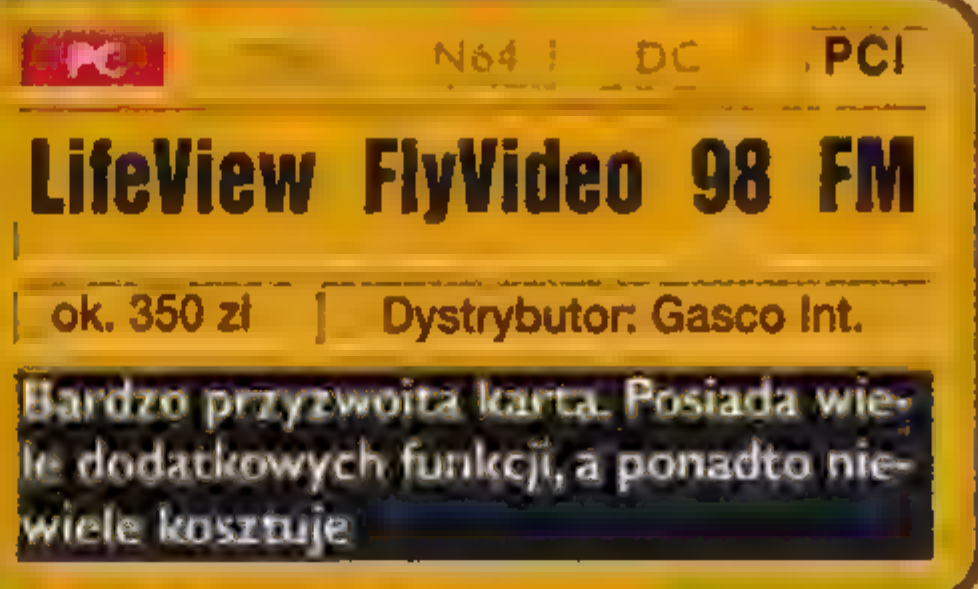
Każdy pilot musi oferować regulację głośności

Funkcja OSD (wyświetlanie informacji o kanale, obrazie i dźwięku na ekranie) – zupełnie jak w nowoczesnych TV

FlyVideo 98 FM



Dobra i nie droga karta TV. Uzyskiwany dzięki niej obraz i dźwięk są dobrej jakości – nie ma śnieżenia ani szumów. Na karcie znajduje się również tuner radiowy, a w komplecie antena FM. Do zalet tej karty należy też dość niska cena i łatwe w obsłudze oprogramowanie. Minusem jest brak możliwości oglądania telegazety.



LifeView FlyVideo 98 FM

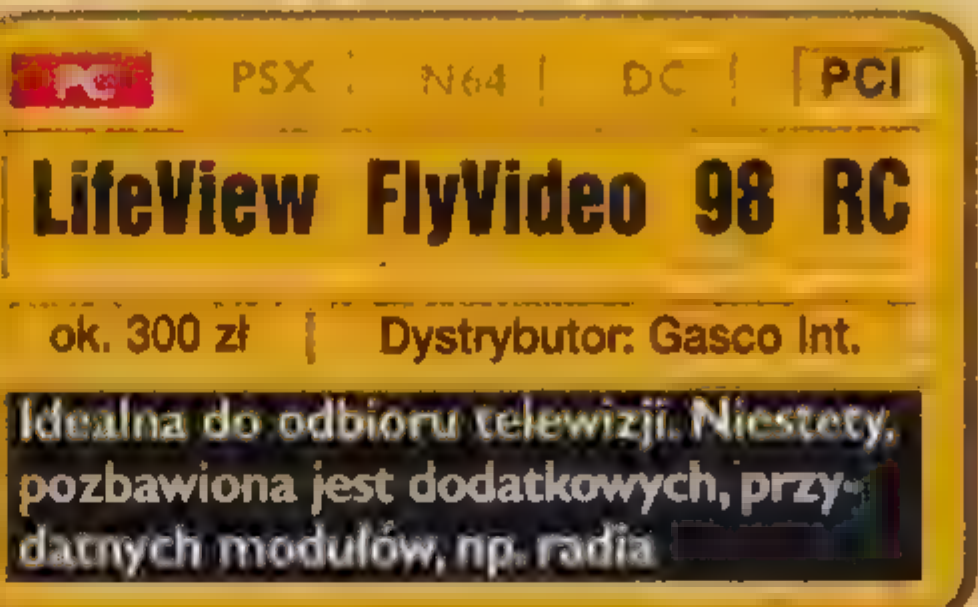
ok. 350 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Bardzo przyzwoita karta. Posiada wiele dodatkowych funkcji, a ponadto nie wiele kosztuje

FlyVideo 98 RC



Jedna z tańszych kart TV, dostępnych na rynku. Jest zubożoną wersją FlyVideo 98 FM – nie posiada tunera radiowego. Obraz telewizyjny wyświetlany na monitorze jest dobrej jakości. Także dźwięk brzmi czysto i wyraźnie. Funkcjonalne oprogramowanie znacznie ułatwia korzystanie z opcji karty. Tak samo, jak jej droższa wersja, nie posiada sprzętowego dekodera telegazety.



LifeView FlyVideo 98 RC

ok. 300 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Idealna do odbioru telewizji. Niestety, pozbawiona jest dodatkowych, przydatnych modułów, np. radia

AVerMedia TVPhone 98



Jedna z najlepszych kart TV na rynku – uzyskany na monitorze obraz jest bardzo wysokiej jakości. Również nagrany za jej pomocą sekwencjom wideo nie można nic zarzucić. Dodatkowym plusem TVPhone jest wbudowany tuner radiowy. Bardzo łatwe w obsłudze oprogramowanie umożliwia wykorzystanie wszystkich funkcji karty bez większego problemu.



AVerMedia TVPhone 98

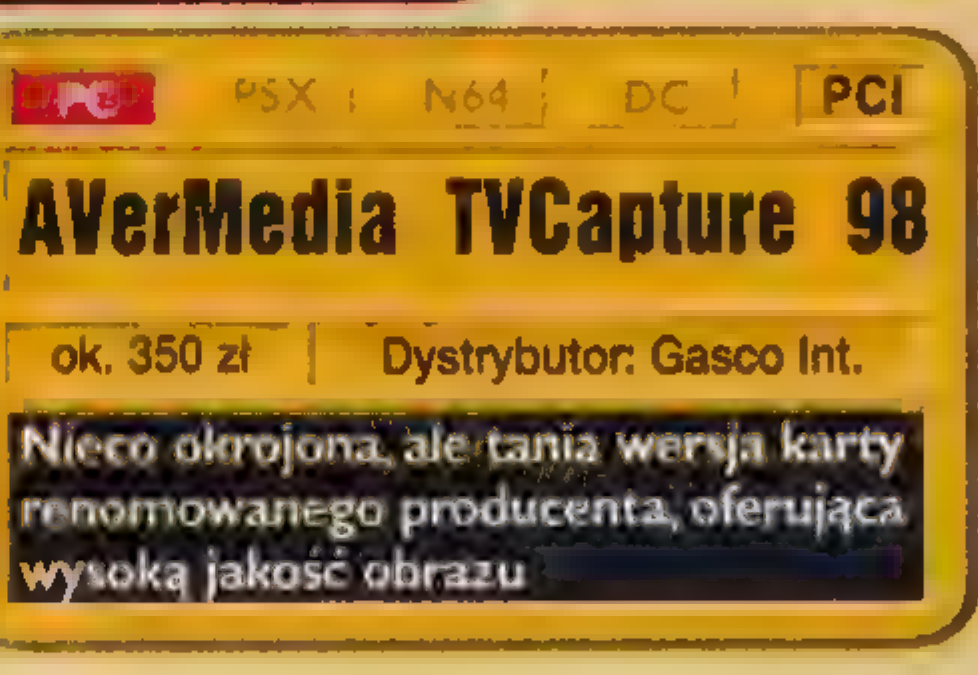
ok. 550 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Dzięki szeregowi funkcji dodatkowych oraz dobremu producentowi karta ta znajduje się w ścisłej czołówce

AVerMedia TVCapture 98



Nieco uboższa wersja poprzedniej karty – nie posiada tunera radiowego. Ta różnica nie ma jednak wpływu na wyświetlany przez nią obraz oraz dźwięk, które są bardzo dobrej jakości – stawia to kartę w ścisłej czołówce. TVCapture '98 poprawnie przechwytuje sekwencje wideo, a proste w obsłudze oprogramowanie ułatwia wykorzystanie wszystkich funkcji karty.



AVerMedia TVCapture 98

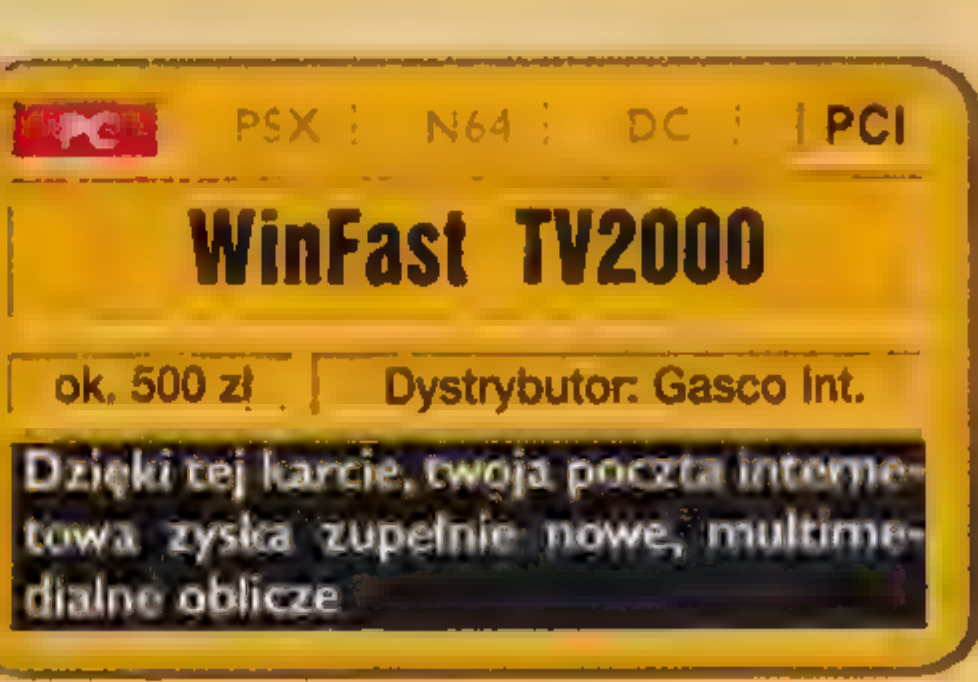
ok. 350 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Nieco okrojona, ale tania wersja karty renomowanego producenta, oferująca wysoką jakość obrazu

WinFast TV2000



Zaletą tej karty jest wysoka jakość wyświetlanego obrazu oraz czysty dźwięk. Dzięki wbudowanemu tunerowi radiowemu możesz słuchać muzyki podczas pracy na komputerze. Do karty dołączone jest oprogramowanie, umożliwiające wysyłanie krótkich filmów wideo pocztą elektroniczną. Jak wszystkie opisywane karty nie obsługuje dźwięku stereo w systemie A2.

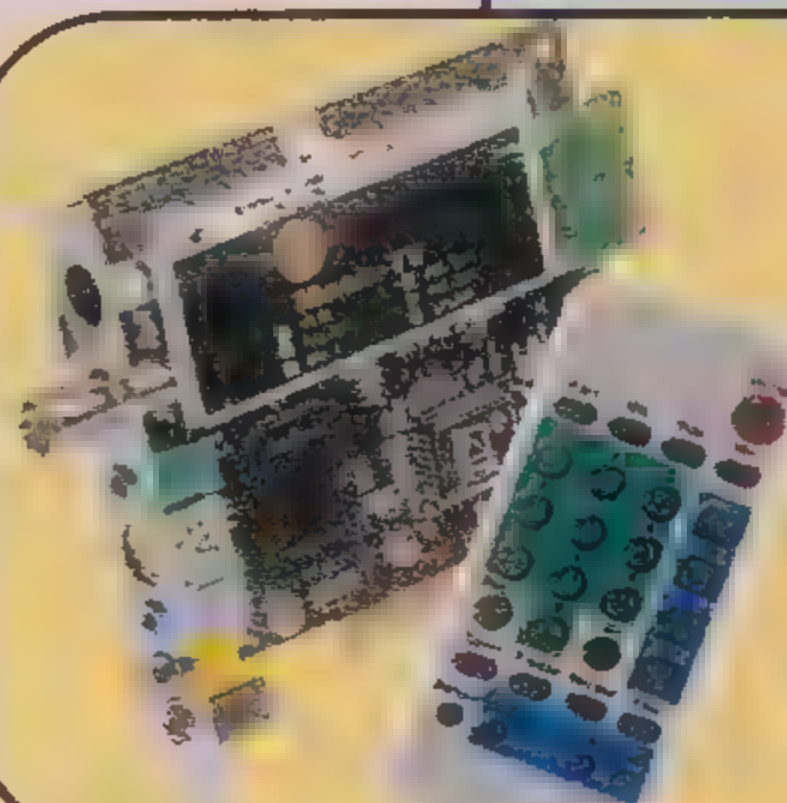


WinFast TV2000

ok. 500 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Dzięki tej karcie, twoja poczta internetowa zyska zupełnie nowe, multimedialne oblicze

Mach-TV FM



Jedna z tańszych, ale bogato wyposażonych kart TV. Posiada wbudowany tuner radiowy, antenę FM, telegazetę i pilota. Do karty dołączono oprogramowanie, które jest bardzo łatwe w instalacji. Dodatkową zaletą jest wyraźny i ostry obraz oraz czysty dźwięk. Istnieje możliwość podłączenia do karty kamery lub wideo.



Mach-TV FM

ok. 300 zł | Dystrybutor: Action

Posiada wszystko, co niezbędne, a nawet kilka drobiazgów więcej. W dodatku niewiele kosztuje

Słownik

PAL

● Powszechnie stosowany w Europie system przekazu sygnału telewizyjnego. W porównaniu z SECAM zapewnia wyższą jakość obrazu.

SECAM

● Opracowany we Francji system telewizji kolorowej. Obecnie stosowany w niewielu krajach (Francja, Rosja).

NTSC

● System przekazu sygnału telewizyjnego, stosowany w USA oraz Japonii.

FINE TUNING

● Precyzyjne, ręczne dostrajanie kanału. Funkcja oferowana przez niektóre karty telewizyjne. Dokładne strojenie umożliwia uzyskanie lepszej jakości obrazu niż w przypadku strojenia automatycznego.

CATV

● Skrót od CableTV. Jest to pasmo telewizji kablowej, obejmujące kanały specjalne S1 – S20.

HYPERBAND

● Rozszerzone pasmo telewizji kablowej, zawiera kanały S21 – S41.

COMPOSITE VIDEO

● Większość popularnych urządzeń wideo posiada wejście i wyjście tego typu. W tym rozwiązaniu obraz wideo przesyłany jest oddzielnym kablem, a nie wspólnie z sygnałem audio, jak ma to miejsce w przypadku kabla antenowego.

SVHS

● W tego typu złącze wyposażone są zazwyczaj dobrej klasy kamery wideo i magnetowidy. W standardzie SVHS osobnym kablem przesyłany jest sygnał jasności oraz barwy obrazu. Rozdzielenie danych wpływa na polepszenie jakości obrazu.

A2

● Analogowy system dźwięku stereo, powszechnie stosowany przez nadawców TV w Europie. Niestety, mało która karta TV potrafi obsłużyć ten standard.

NICAM

● Cyfrowy system dźwięku stereo. Zapewnia lepszą jakość niż A2. Na razie nie jest jeszcze zbyt popularny.

SYSTEMY FONII

● W różnych krajach wraz z systemem telewizyjnym (PAL, SECAM, NTSC) stosowane są odrębne systemy przesyłania dźwięku, różniące się częstotliwością transmisji. Wyodrębniamy systemy: B/G – 5,5 MHz (stosowany w Europie Zachodniej); D/K – 6,5 MHz (Europa Środkowa, w tym Polska); I – 6,0 MHz (Anglia).

TELETEXT

● Inaczej telegazeta. System przesyłania informacji tekstowych wraz z obrazem telewizyjnym.

Sterowanie myślami



Pierwsze wizje połączenia człowieka i maszyny przybrały namacalny kształt wraz z pojawieniem się cyberpunku, w którym technika odgrywa bardzo dużą rolę. To właśnie tytułowy bohater jednego z filmów tego gatunku, Johnny Mnemonic (w tej roli Keanu Reeves), posiadał wbudowany w mózg dysk, na którym mógł przechowywać bardzo duże ilości informacji.

W tym samym czasie, gdy William Gibson – pisarz i prekursor literatury cyberpunkowej – wymyślił symbiozę człowieka z maszyną, naukowcy rozpoczęli pierwsze próby połączenia komputera z mózgiem. Teraz, szesnaście lat

później, można wreszcie ujrzeć pierwsze efekty tych badań. Naukowcom z Filadelfii w USA udało się bowiem tak wytresować sześć szczurów, żeby mogły one kierować ruchami ramienia robota „siłą” swych myśli (więcej na ten temat w ramce na stronie obok).

Naukowcy pracują ciągle nad sprzętem, który uczyni zbytecznymi dzisiejsze urządzenia komunikacyjne (klawiatury, myszy, monitory itp.). Z komputerem będzie można kontaktować się wtedy za pomocą gestów, mimiki lub mowy (tak, jakbyś komunikował się z innym człowiekiem), a nawet bezpośrednio dzięki impulsom, płynącym z mózgu.



Cybernetyczne połączenie wychwytyje myśli i ruchy mięśni głowy

Sztuczne obrazy w mózgu

Już kilka lat temu naukowcy z uniwersytetu w Utah wynaleźli metodę ukazywania obrazów filmowych bezpośrednio w mózgu osób niewidomych. Obrazy widoczne na ekranie są przetwarzane w sygnały elektryczne. Impulsy te wysyłane są

następnie (za pośrednictwem wiązki 100 implantowanych mikroelektrod) bezpośrednio do mózgu. Poprzez pobudzanie nerwów wzrokowych tworzy się obrazy od razu w mózgu – jest to pewnego rodzaju sztuczne oko.

Jednak jakość powstałych w ten sposób wizerunków, jest znacznie gorsza od rzeczywistości oglądanej przez ludzi widzących. Osoby niewidome, z takim swoistym „sztucznym wzrokiem”, widzą gruboziarnisty obraz, który przypomina stare fotografie.

Prowadzone w Filadelfii eksperymenty na szczurach dowiodły, że są możliwe bardzo praktyczne sposoby wykorzystania komunikacji za

Zamiast klawiatury i myszy

Ludzie porozumiewają się za pomocą mowy, znaków i mimiki. W wielu laboratoriach pracuje się nad tym, by te formy komunikacji mogły być rozumiane także przez komputer



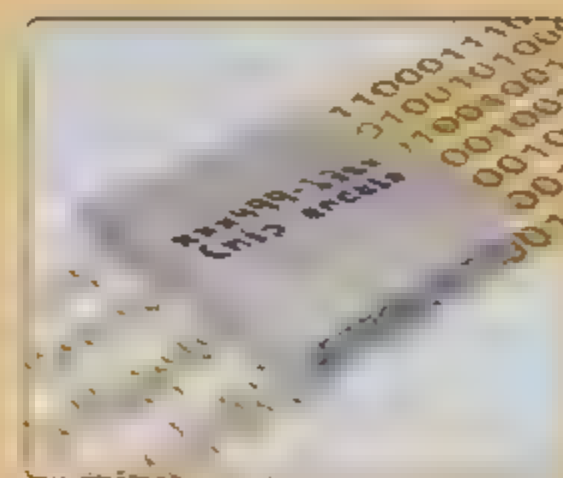
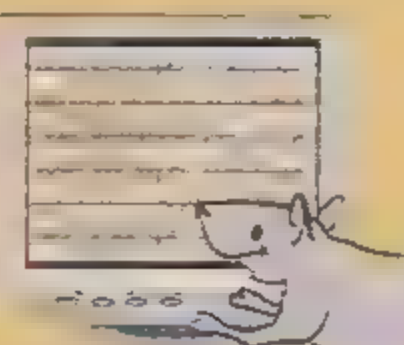
Oczy i ruchy ciała

Podczas ruchów oczu kamera na podczerwień podąża za wzrokiem. System pomiarowy ustala kierunek promienia lasera, określający położenie źrenicy. Na podobnej zasadzie, za pośrednictwem kamery, można też rozpoznawać ruchy dłoni.



Informacje wektorowe

Odczytane z ruchów oczu i dłoni informacje określają ich pozycję. Kamera śledząca ich położenie wykonuje do 1000 zdjęć na sekundę.



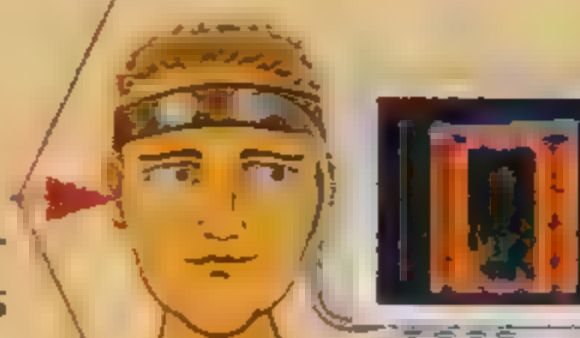
Dane dla komputera

Procesor przetwarza informacje powstałe podczas naciśnięcia klawiszy oraz ruchów myszą i wyświetla ich rezultaty na monitorze. Podobnie dzieje się przy ruchach oczu i falach mózgowych. Dane wektorowe lub wykresy neuronowe są tłumaczone na odpowiednie polecenia dla komputera i powodują wyświetlenie obrazów.



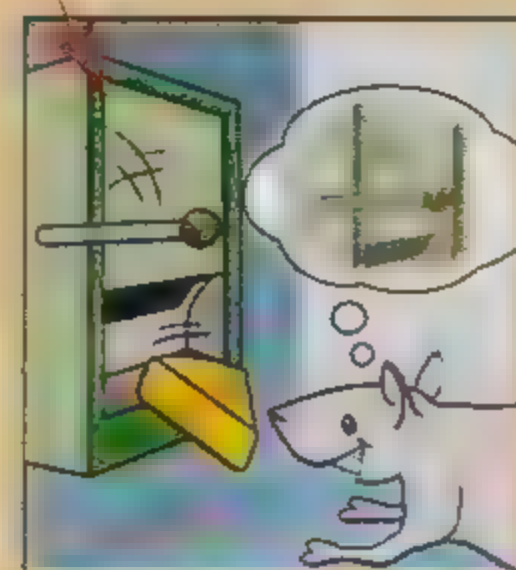
Komunikowanie się

Niedługo oprogramowanie sterowane ruchami oczu znajdzie się w specjalistycznych placówkach medycznych. Dzięki temu pacjenci np. z urazami rdzenia kręgowego zyskają nowy sposób komunikowania się.



Gry i liczenie

Wyćwiczeni gracze mogą wskazywać cele i poruszać kursorem dwukrotnie szybciej niż za pośrednictwem myszy. Tetris jest jedną z gier, w którą można bawić się za pomocą fal mózgowych.



Samoobsługa

W próbach ze zwierzętami, szczury wyposażone w implanty z elektrod mogły, po krótkiej nauce, przemieszczać ramię robota za pomocą „siły” myśli.

Fale mózgowie i mięsień wzrokowy

Czujniki odbierają ze skóry na głowie impulsy mózgowie, które powstają podczas myślenia. Metoda ta nie jest dokładna, dlatego informacje wzbogaca się o dane dotyczące ruchu źrenic.

Myśli prosto z mózgu

Implantowanie mikroelektrod w mózgu jest najskuteczniejszym sposobem wychwytywania myśli i zapisywania ich w komputerze. W eksperymencie ze szczurami naukowcy potrzebowali 24 elektrod.

Wykresy neuronowe

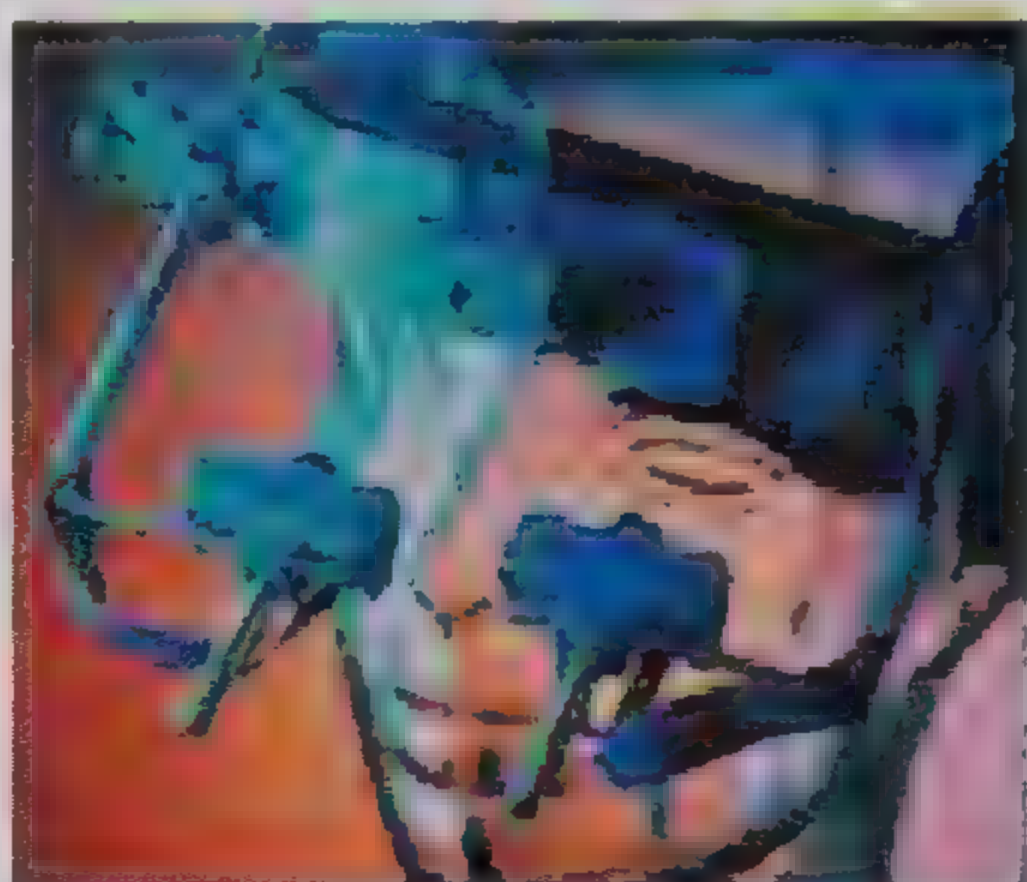
Wykresy neuronowe powstają dzięki „podśłuchiowaniu” myśli. Ponieważ różne rodzaje myśli wywołują odmienne fale mózgowie, można przyporządkować kształt fali do określonych akcji.

Gry sterowane myślami i pisanie listów dzięki impulsom mózgowym? Mrzonki będące jedynie fantazją? Nic takiego! Dzięki udanym próbom połączenia człowieka z maszyną, science fiction powoli staje się rzeczywistością

pomocą osadzonych w głowie mikroelektrod, które jeszcze niedawno realizowane były tylko w filmach z gatunku sf.

Tym samym powstały nowe możliwości tworzenia różnorodnych protez neuronowych. Podobnie jak szczury, które mogły wyłącznie za pomocą myśli poruszać ramieniem robota, ludzie sparaliżowani mogą znów odzyskać kontrolę nad swymi unieruchomionymi kończynami. Jest to ogromna szansa dla medycyny i tysięcy osób przykutych do wózków inwalidzkich.

Konieczne są do tego zarówno elektrody osadzone w tej części mózgu, która kontroluje pracę mięśni, jak i neuronowe okablowanie (zlokalizowane w korpusie) do przesyłania impulsów nerwom. Sparaliżowana osoba musi niestety od nowa uczyć się, jakie myśli aktywują dane ruchy rąk czy innych kończyn. „Dotarcie do tak zaawansowanego etapu może potrwać jeszcze dziesięć do dwudziestu lat” mówi prowadzący eksperymenty w Filadelfii John Chaplin.



W celu dokładnego obserwowania ruchów gałek ocznych naukowcy stosują taki oto podwójny system śledzenia wzroku

Nowa komunikacja – szansa czy zagrożenie

Jak to możliwe, że obce dane można włożyć do mózgu i następnie je z niego pobrać? Dla kuriera przyszłości – Johnny Mnemonica, odpowiedź na to pytanie, to jedyna szansa na przeżycie. Ale również w rzeczywistości roku 2000 coraz realniejsze stają się starania, by człowiek mógł posiadać nie tylko własne wspomnienia. Czy można jednak być pewnym, że szkoła przyszłości, ucząca przez podłączony do mózgu kabel, nie nakarmi uczniów manipulowanymi przez kogoś informacjami? Co się stanie, jeśli tej manipulacji nie będzie można nawet zauważyć?

To brzmi niczym historia science-fiction w stylu „Matrix-a”. Wielu zwolennikom obecnych odkryć nowe możliwości kojarzą się jednak z większą wolnością i szerszą komunikatywnością. Ale czy rzeczywiście dobrze się stanie, gdy komunikacja między człowiekiem a maszyną odbywać się będzie za pomocą myśli?



Jeden z eksperymentów na uniwersytecie w Illinois, podczas których poszukuje się miejsca, w którym powstają ludzkie myśli

WODA?

Na uniwersytecie w Filadelfii sześć szczurów przekonało się, że może sterować przyciskiem za pomocą myśli

POTĘGA MYŚLI

Do najbardziej spektakularnych badań ostatnich czasów, dotyczących sterowania maszyną za pomocą myśli, zaliczyć należy eksperymenty amerykańskiego Uniwersytetu Hahnemanna w Filadelfii.

Głównymi ich uczestnikami było sześć szczurów, które na koniec testów potrafiły przemieszczać ramię robota wyłącznie za pomocą myśli.

Wzór myśli

Próby rozpoczęto od wszczepienia implantów z 24 mikroelektrod do mózgu każdego ze szczurów.

Następnie naukowcy stworzyli zwierzętom takie warunki, w których zmuszone były wcisnąć przycisk za każdym razem, gdy miały taką potrzebę. Przycisk ten połączony był z ramieniem robota, na którym umieszczono naczynie z wodą.

Zajmujące było poszukiwanie wzoru myśli, który odpowiedzialny był za wcisnięcie przycisku. Sprawdzano pracowicie kolejne, otrzymywane za pomocą mikroelektrod, fale mózgowe. Wreszcie z wiru myśli odfiltrowano kształt neuronowych wykresów, który pojawiał się przed naciśnięciem przycisku. Zauważono jednocześnie, że w prosty ruch zaangażowanych było ponad tuzin neuronów.

Naukowcy napisali program, tłumaczący fale mózgowe na polecenia

dla komputera. Dopiero teraz zaczął się najważniejszy etap badań.

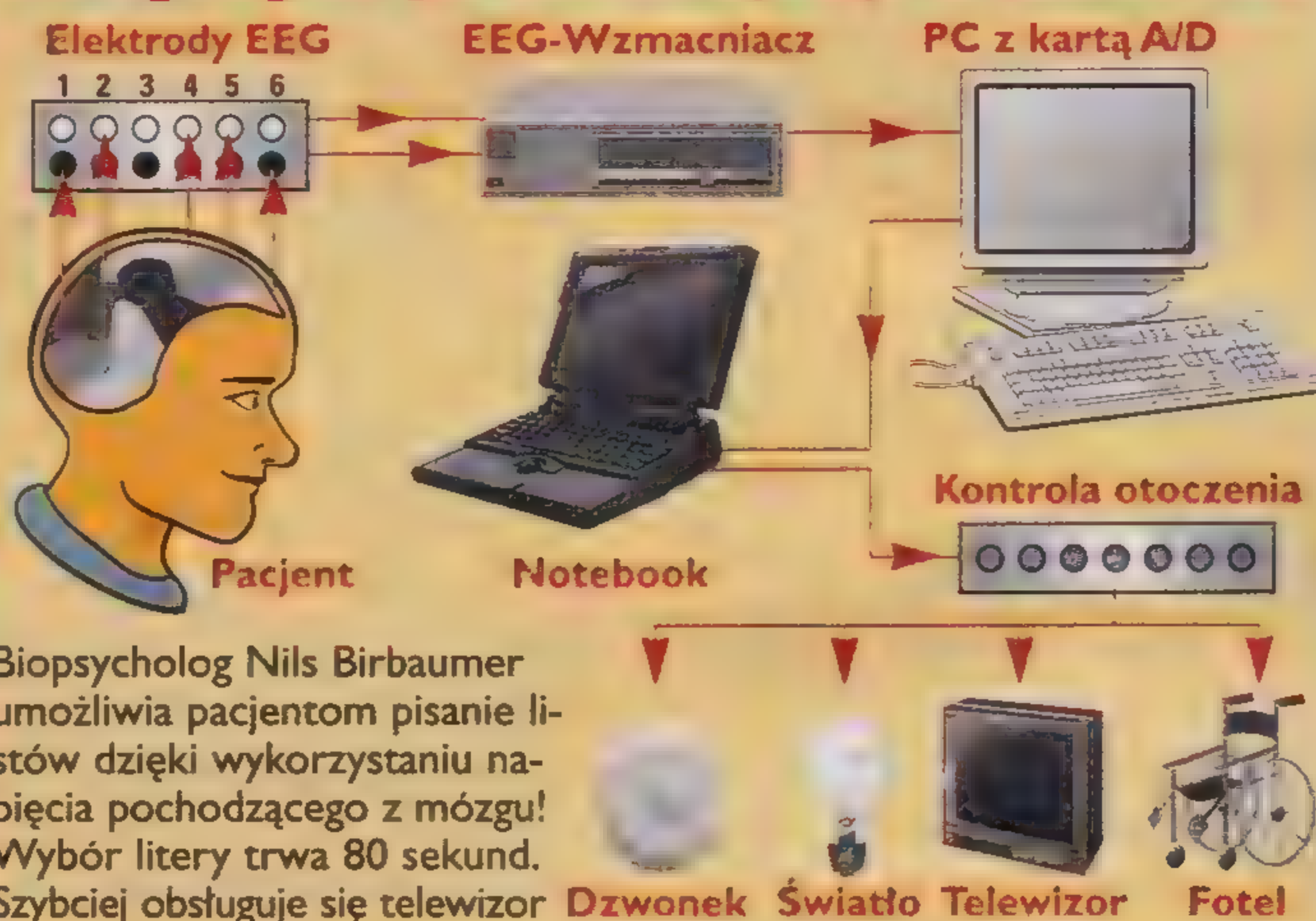
W ostatniej części eksperymentu przycisk został wyłączony, a mikroelektrody podłączono bezpośrednio do komputera. Gdy szczur chciał napić się wody, myśli przechwytywane przez elektrody stanowiły sygnał dla komputera, który z kolei sterował ruchami ramienia robota.

Częściowy sukces

Na początku szczury naciskały jeszcze przycisk z przyzwyczajenia, ale wkrótce przestały. „Reakcje na myśli były szybsze – działało to wręcz piorunująco” wyjaśnia prowadzący projekt profesor John Chapin. „Bez jakiegokolwiek świadomego ruchu i koniecznej przy nich koordynacji”.

Eksperyment wykazał, że myśl to bardzo złożony proces. Z sześciu zwierząt tylko cztery nauczyły się przemieszczać ramię robota w pożądanym kierunku, osiągając tym samym zamierzony efekt. Powodu tego stanu rzeczy doszukiwać się można w zbyt małej ilości danych zdobytych przy wychwytywaniu fal mózgowych, na podstawie których programowano komputer. Problemy komunikacyjne między zwierzętami a maszyną były więc nieuniknione. Jak widać wiele problemów i tajemnic jest jeszcze dalekich od rozwiązania.

Kiedy myśli przemieniają się w polecenia



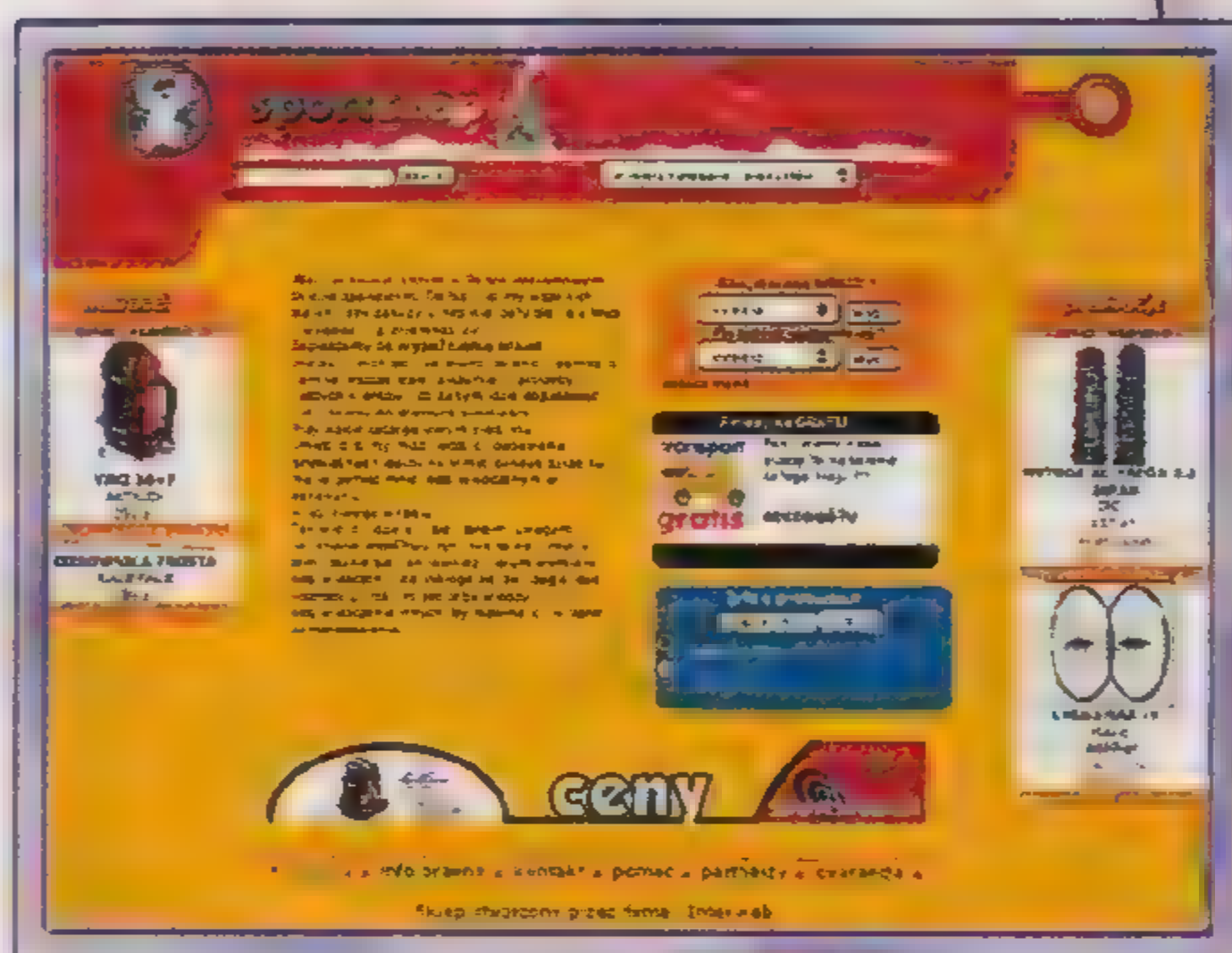
Zakupy w Sieci

Zbliżają się imieniny twojego brata, a ty wciąż nie masz prezentu? Nie martw się! Nie wychodząc z domu kupisz mu wymarzony upominek. Wystarczy tylko Internet, chwila wolnego czasu i... prezent sam zapuka do twoich drzwi

Chyba każdy lubi robić zakupy, ale chodzenie od sklepu do sklepu w poszukiwaniu tego jednego, upatrzonego przedmiotu może doprowadzić do szału. Zwłaszcza, że akurat teraz, kiedy jest ci potrzebny, nigdzie nie można go dostać. To wszystko może doprowadzić do szału. A gdyby tak móc załatwić wszystko bez ruszania się z fotela? Jeśli jesteś użytkownikiem Internetu, nie będzie z tym problemu. W Sieci jest więcej sklepów niż w niejednym polskim mieście! Wystarczy je tylko znaleźć.

MYDŁO POWIDŁO

Nie jest to wcale takie trudne. Połącz się z Wirtualną Polską (www.wp.com) i z wyświetlanych po lewej stronie propozycji wybierz tę, która dotyczy zakupów. Lista prezentowanych tam możliwości jest naprawdę imponująca. Jeśli jednak nie znajdziesz wśród nich swojego wymarzonego sklepu, powinieneś zajrzeć na stronę www.jarmark.unicom.pl. Zawiera ona alfabetyczny spis wszystkich



Chcesz kupić plecak?
A może rower? Nie
ma problemu, od-
wiedź www.sport-szop.pl

polskich sklepów, które można odwiedzić za pomocą Sieci. Każdy z nich jest krótko opisany, więc nie będziesz musiał tracić czasu, np. na oglądanie stron, na których sprzedaje się meble – chyba że właśnie zabierasz się do urządzania pokoju.

Jeśli jednak nie jesteś do końca pewien, co właściwie chcesz kupić, zajrzyj najlepiej do jednego ze sklepów oferujących szeroką gamę to-

warów. Może to być np. Empik (www.empik.com), Neta Supermarket (www.neta.com.pl) lub Wirtualny Sklep (www.ws.pl). Witryna każdego z nich zawiera specjalną wyszukiwarkę, umożliwiającą szybkie odnalezienie potrzebnego produktu. Wystarczy wpisać jego nazwę, a program sam sprawdzi czy znajduje się on w ofercie sklepu. Empik proponuje dodatkowo różnorodne usługi, np. wiadomości kulturalne. Możesz także zapisać się na organizowany przez tę placówkę kurs językowy. Ciekawą propozycją jest także odbiór zamówionych towarów w dowolnym sklepie sieci Empik. Dzięki temu nie będziesz musiał ponosić kosztów przesyłki. Gdy jesteś już zdecydowany na konkretny zakup, np. płyty CD lub książki, zajrzyj na stronę www.plyty.pl. Oferuje ona zawrotną liczbę 48000 płyt i 6000 tytułów książkowych! Sprzedają płyt zajmują się także CD PL (www.cd.pl) i CD

Now (www.cdnow.com). Bardzo ciekawą stronę posiada firma Comfort Multimedia (www.comfort.to.jest.to). Oprócz dużej oferty tytułów wideo, można na niej znaleźć także leksykon z opisami kilku tysięcy filmów. Natomiast specjalnie dla graczy powstała strona www.timsoft.pl. Znajdą oni na niej bogatą ofertę tytułów, a także recenzje, zapowiedzi, patche i mnóstwo ciekawych linków. Tu także możesz zamówić grę przed jej premierą. Otrzymasz ją już w dniu pojawienia się na rynku.

NIE MA RÓŻY BEZ KOLCÓW

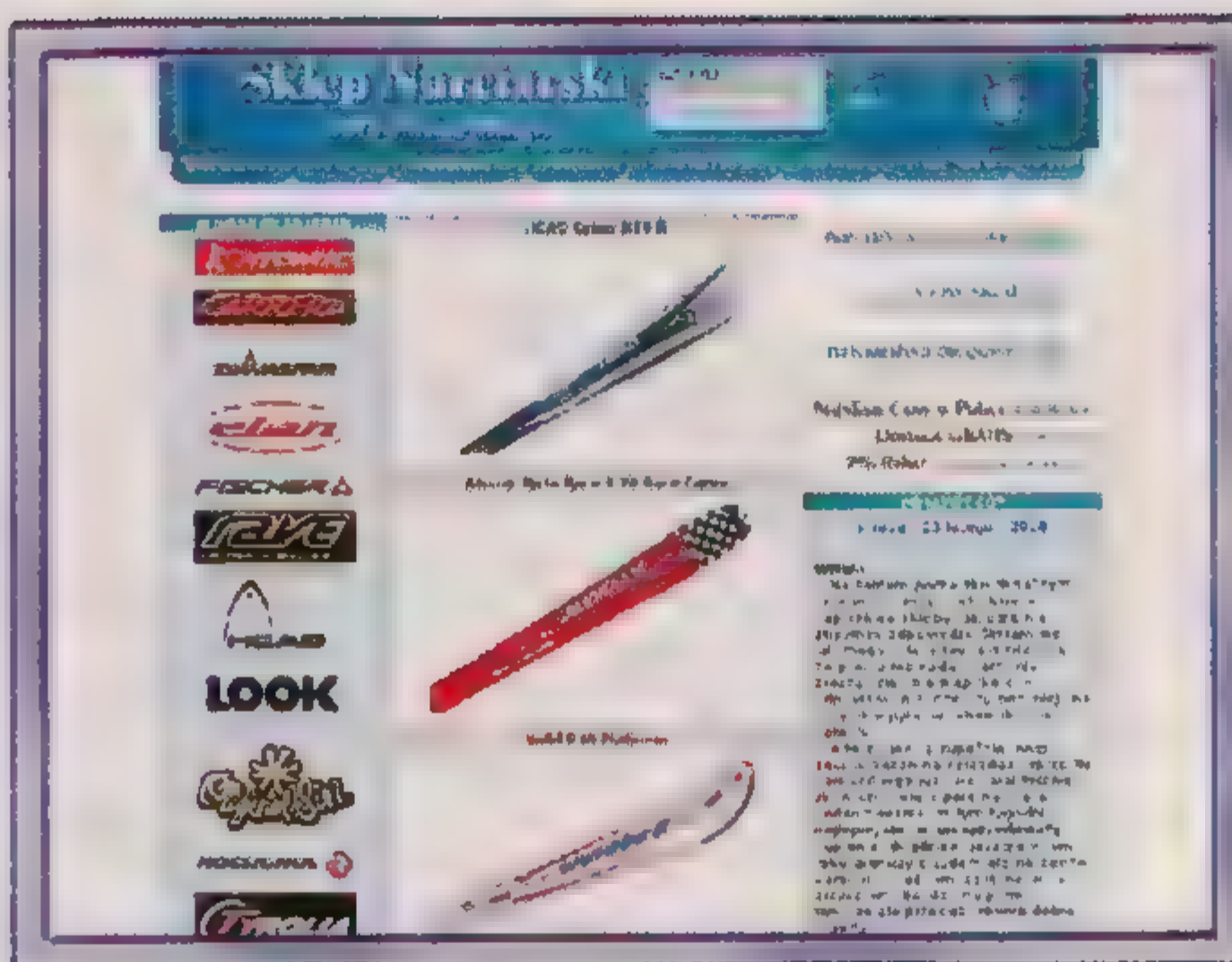
Kupowanie w Internecie ma także swoje wady. Realizacja twojego zamówienia może potrwać kilka dni, więc jeśli imieniny brata są jutro, prezent po prostu nie zdąży dojść na czas. Pamiętaj także, że przy zamawianiu czegoś w Sieci, w cenę bardzo często wliczony jest dodatkowo koszt dostarczenia za-



Do najbardziej znanych zagranicznych supersklepów internetowych należy www.amazon.com. Znajdziesz tu książki, płyty CD, oprogramowanie i filmy wideo. Co ciekawe, ceny bywają niższe niż w normalnym sklepie!



Część zagranicznych sklepów internetowych przygotowała nawet polskojęzyczne wersje swoich stron. Czego się nie robi dla klienta!



W Internecie możesz nawet nabyć narty lub snowboard. Pozostaje tylko jeden problem: jak przymierzyć wirtualne buty narciarskie?

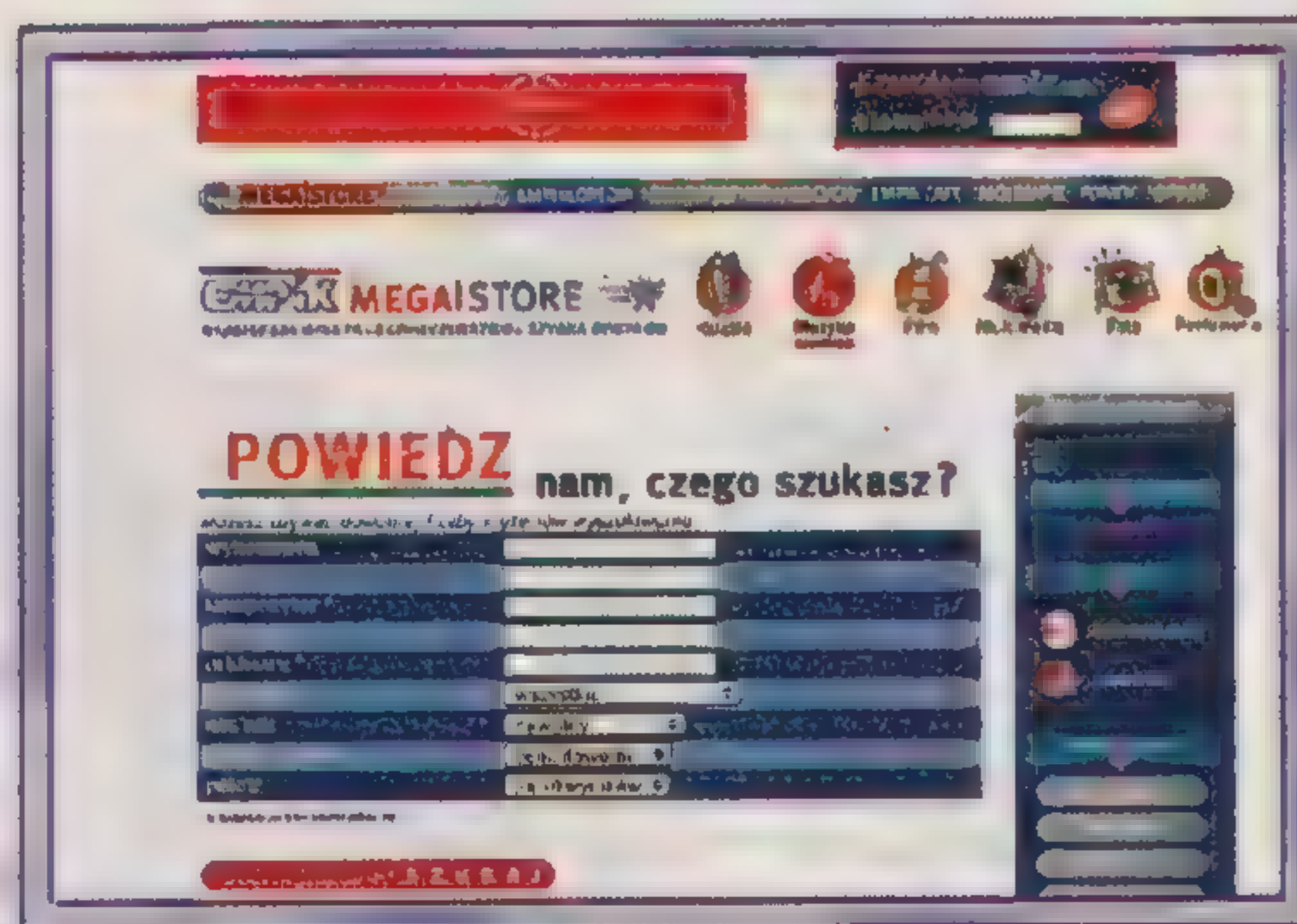


Najczęściej sprzedawanymi w Sieci towarami są niewątpliwie książki, kasety, płyty CD i filmy wideo (cd.sklep.pl)

HERBATY



Siedzisz sobie wygodnie w fotelu, a gdzieś daleko właśnie pakują twoje zakupy. To się nazywa technika!



Empik Megastore w Internecie. Jeśli nie lubisz tłoku i kolejek do kasy, możesz zapoznać się z jego ofertą

mocy karty płatniczej (wystarczy, że podasz swoje dane, a sklep sam pobierze pieniądze z twojego konta). Metoda druga wiąże się jednak z pewnym ryzykiem. Podane przez ciebie tajne informacje – dotyczące twojego konta – mogą zostać przechwycone. Jest to znana hakerska metoda robienia zakupów na czyjś rachunek. Aby uchronić swoich klientów przed związanymi z tym nieprzyjemnościami, sklepy internetowe stosują specjalne kodowanie danych. Nawet jeśli ktoś je przejmie, to szansa na to, że uda mu się je odczytać, jest niewielka. Mimo to nadal najbezpieczniej jest płacić przy odbiorze zamówionych towarów.

Polaków jeszcze nie ogarnęło szaleństwo internetowych zakupów. W 1998 roku statystyczny mieszkaniec naszego kraju wydał w Sieci tylko jednego dolara, podczas gdy Europejczyk - 5.

INFO

Uwaga, niebezpieczeństwo!

● Zakupy przez Internet, pomimo niewątpliwych zalet, takich jak brak konieczności biegania po sklepach, czy możliwość zakupu towarów z praktycznie całego świata, niosą też pewne zagrożenia. Największym z nich jest spore prawdopodobieństwo ujawnienia danych (numeru) twojej karty kredytowej, przy pomocy której zazwyczaj płacisz za towary.

● Po drugie, przy zakupie np. odzieży czy obuwnia nie masz możliwości przymierzenia wybranych artykułów, a jak sam zapewne wiesz, zdarza się, że rozmiar rozmiarowi jest nierówny. A chyba nikt nie chciałby chodzić w za dużych, lub – co gorsze – za ciasnych butach.

● Dodatkowo, przy zakupach za granicą, możesz mieć problemy z reklamacją sprzętu. W przypadku nabycia towaru w sklepie po prostu odwiedzasz punkt serwisowy, kupując w Sieci musisz ponieść koszty dostarczenia wadliwego sprzętu do producenta, a wysyłka pocztą do np. Stanów Zjednoczonych czy Japonii może być równie kosztowna, co zakup nowego artykułu.

mówionego towaru. Jeśli skorzystasz z usług poczty – będzie to jakieś 7 zł; firma kurierska za podobną przesyłkę pobierze ok. 30 zł. W przypadku korzystania z zagranicznych sklepów cena może zwiększyć się o opłaty celne. Sprawdź także, czy w cenę wliczo-

ny jest podatek VAT. Jeśli nie, będziesz musiał zapłacić więcej o ok. 22% wartości towaru. Dlatego, zanim coś zamówisz, policz dokładnie, ile naprawdę będzie to kosztowało. Czasem jednak sklep, który znajduje się za rogiem, oferuje ten sam towar taniej w swojej filii in-

ternetowej. Kupując, pomyśl też, w jaki sposób zapłacisz za swoje zakupy. W Sieci najbardziej rozpowszechnione są dwie formy płatności: tzw. przesyłka za pobraniem (paczkę dostarczy ci poczta, pobierając przy okazji należną sumę), oraz przelew dokonywany przy po-



W wirtualnym sklepie HBZ (www.hbz.com.pl/sklep) możesz kupić m.in. komputery i sprzęt audio-wideo

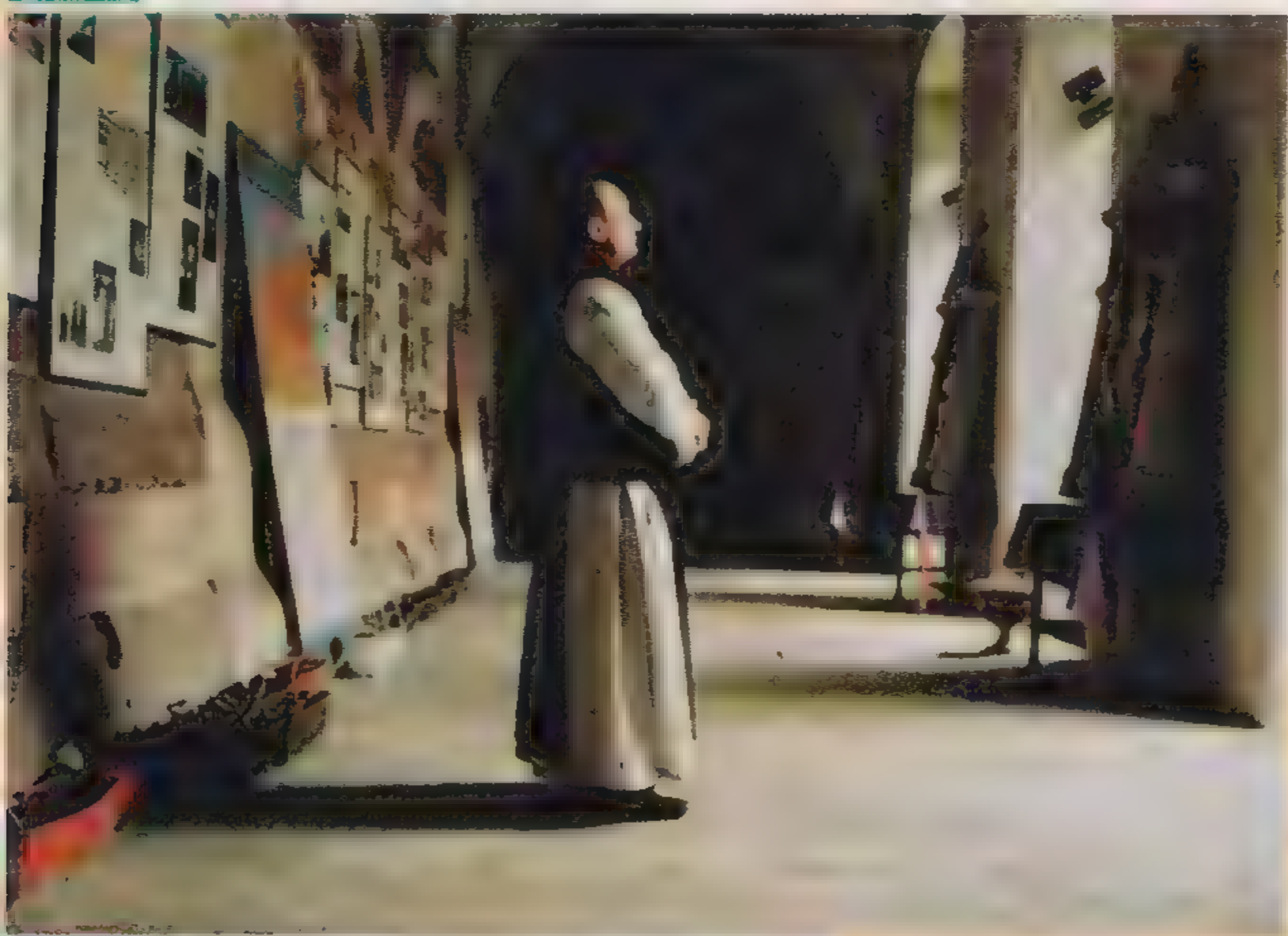


W ofercie tego sklepu znajdziesz zarówno całe komputery, jak i ich komponenty (www.netseller.com.pl)

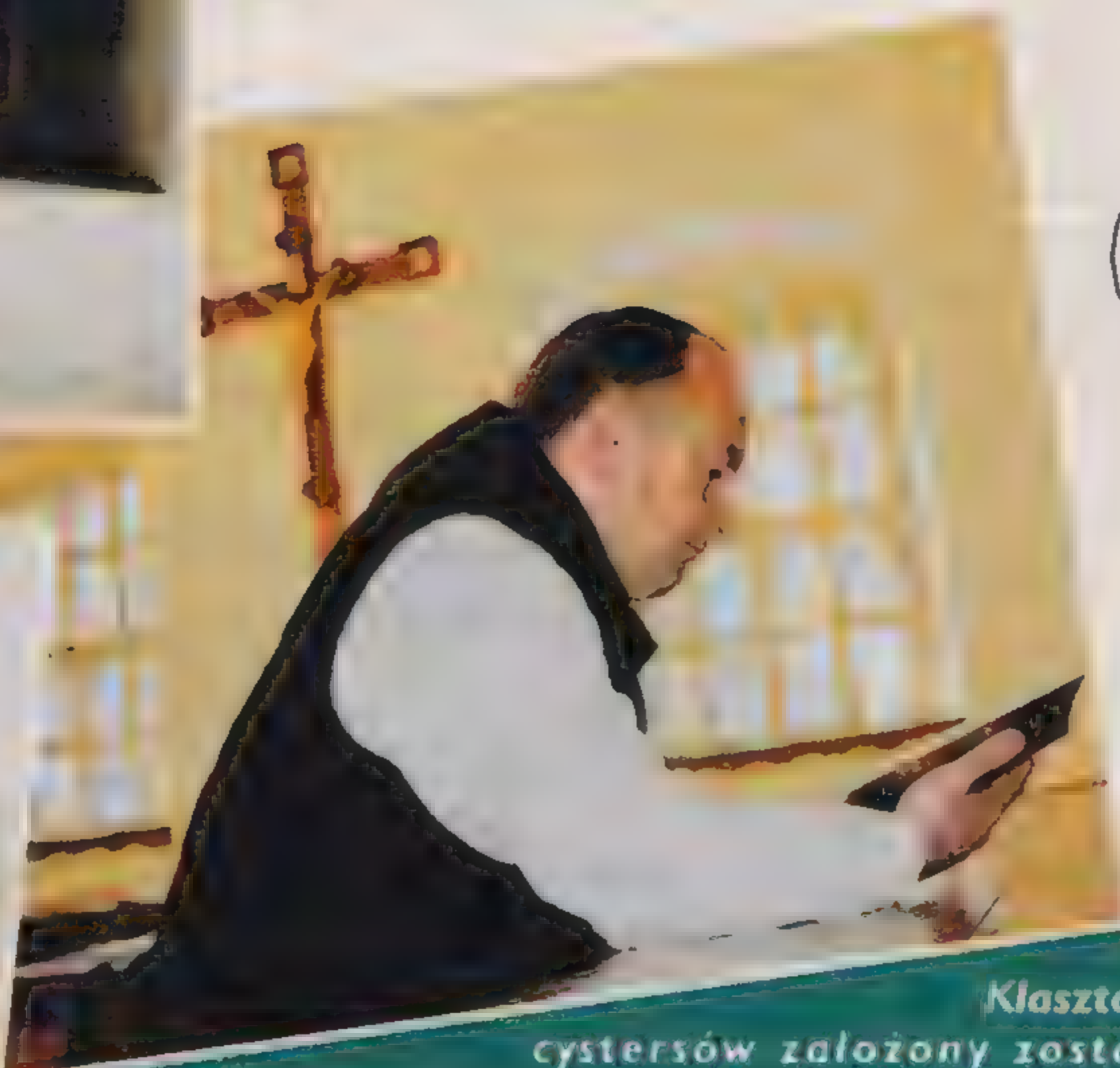
POLSKA

Wąchock

Internet w Wąchocku



Internet opanował praktycznie całą społeczność Ziemi XX wieku. Zakupy w Sieci, poczta elektroniczna czy zwykłe przeglądanie stron... Wydaje się, że poza środkiem pustyni lub dżungli nie ma miejsc pozbawionych dostępu do Internetu...



Klasztor cystersów założony został w 1179 r. Jest to jeden z najpiękniejszych zabytków architektury romańskiej w Polsce. Zainteresowało nas jednak, czy zakonnicy idą z duchem czasu. Okazało się, że tak! Watykan też zwraca uwagę na społeczny wymiar zjawiska Internetu

Szkoda tylko, że zajęcia z komputerem trwają tak krótko...

INFO

Temat dla CLICKA!

Jeśli wiesz o czymś ciekawym, co się dzieje w Twojej miejscowości, a jest związane z komputerami lub Internetem i chciałbyś się z nami tym podzielić – napisz do CLICKA! Jeśli temat nas zainteresuje, odwiedzą Cię nasi reporterzy i napiszemy o tym w piśmie. Dzięki temu nie tylko staniesz się sławny, ale możesz także otrzymać specjalną nagrodę – niespodziankę!

**Nauka obsługi
edytora tekstów jest OK,
ale lubię także pograć
w gry opisywane
w CLICKU!**

**Na zabawę przyjdzie
jeszcze czas. Na razie trzeba
się nauczyć podstaw...**

Szkolna
pracownia
komputerowa
przeżywa
prawdziwe
oblężenie...

To właśnie nauczyciele
mają do spełnienia
trudne zadanie zapo-
znania dzieci z nowo-
czesną techniką. Jak
jednak skutecznie
uczyć bez podstawo-
wych narzędzi?

duchownych na
pewno ma dostęp
do Internetu.
Niestety, ojciec
Wincenty, jak i po-
zostali cystersi –
internauci mieli

złe wspomnienia doty-
czące wizyty innych przedstawicieli
prasy, którzy w swoim artykule usi-
łowali udowodnić zupełnie bezsen-
sowną tezę, że kawały o Wąchocku
nie mijają się z prawdą.

Później odwiedziliśmy najważniej-
sze instytucje w mieście. Ośrodek
Kultury w Wąchocku, Urząd Miasta
i Bank Spółdzielczy nie posiadały
dostępu do Internetu. Postanowili-
śmy tak na wszelki wypadek zajrzeć
na posterunek policji. Tam powie-
dziano nam, że policja w Wąchocku
nie ma nawet jednego komputera
(i wcale nie był to żart!).

Instytucje – instytucjami, ale In-
ternet nie tylko im powinien słu-
żyć. Jak się jednak dowiedzieliśmy
z rozmowy z Pawłem (młodym
mieszkańcem Wąchocka, uczniem 8
klasy), zarówno on, jak i jego kole-
dzy, bardziej interesują się grami,
niż Siecią. Być może wynika to z te-
go, że dostęp do Internetu mają tyl-
ko w szkole. Wielu z jego kolegów
nie stać bowiem nawet na kompu-
ter, nie wspominając już o podłą-
czeniu do Sieci.

INTERNET NIE DLA MAS...

Z naszej wędrowki w Wąchocku
wyłonił się obraz miasta, w którym
dostęp do Sieci jest bardzo ograni-
czony. Jak widać w Polsce jest jesz-
cze dużo do zrobienia w sprawie
Internetu. Najbardziej ucieszyła nas
wiadomość, że w szkole ośmiokla-
siści mogą korzystać z Sieci. W ten
sposób nie omija ich szansa korzy-
stania z największych światowych
zasobów wiedzy.

wałów w Internecie, to być może
i natkniemy się tam na sprawnie
działającą Sieć. Chcieliśmy też oso-
biście poznać naszych czytelników.
I tak rozpoczęła się wędrowka
CLICKA! po Wąchocku.

INTERNET W SZKOLE...

Pierwszym miejscem, które odwie-
dziliśmy poszukując Internetu, był
Zespół Szkół w Wąchocku. Sympa-
tyczna nauczycielka informatyki
oprowadziła nas po tamtejszej pra-
cowni komputerowej. Okazało się,
że szkoła posiada 9 komputerów,
podłączonych do Sieci. Korzystać
z niej mogą na razie jedynie uczniowie
klas ósmych, ponieważ młodsze
roczniki doskonałą się jeszcze
w sztuce obsługi komputera i na
przygodę z Internetem jest dla nich
za wcześnie. Szkoda, bo w Sieci tak-
że i młodszy mogą znaleźć wiele cie-
kawych informacji. Wydawało nam
się, że wpadliśmy na trop sprawnego
działania programu Internet dla
Szkół. Niestety, okazało się, że szko-

ła łączy się z Internetem za pomocą
modemu. Dyrektor, pan Kazimierz
Winiarczyk zapewnił nas jednak, że
powstały już plany skorzystania ze
stałego łącza TP S.A., która oferuje
zniżki dla szkół. Co ciekawe, dowie-
dzieliśmy się też o istnieniu strony
WWW poświęconej Wąchockowi!
Byliśmy zawiedzeni, kiedy okazało
się, że linia jest zajęta i nie możemy
obejrzeć strony. Takie są skutki ko-
nieczności korzystania z modemu!
Na otarcie łez mogliśmy podziwiać
fragmenty strony w wersji... druko-
wanej. Wizyta trochę nas zmartwiła
– sądziliśmy że możliwości szkół są
większe. Bardzo ucieszył nas jednak
fakt, że w Wąchocku nasi czytelnicy
mogą korzystać z Internetu!

SIEĆ, A TRADYCJA...

Po wyjściu ze szkoły postanowili-
śmy sprawdzić, czy ktoś jeszcze
w Wąchocku korzysta z Sieci. Tak
trafiliśmy do... opactwa cystersów.
Okazało się, że komputer jest u oj-
ca Wincentego, oraz że kilku

Obecność Internetu w pracow-
niach komputerowych
w szkołach dużych miast niko-
go już chyba specjalnie nie dziwi.
Ostatnio bardzo głośno jest także
o programie „Internet dla Szkół”.
Już niedługo każde gimnazjum ma
mieć połączenie z Siecią. Wszystko
to spowodowało, że powstała wizja
Internetu – krainy obiecanej, która
zbliża się do Polski wielkimi kroka-
mi. Zdawałoby się, że niebawem
wszyscy wezmą udział w globalnym,
internetowym szaleństwie. A jak to
wygląda w praktyce? Czy fala Inter-
netu dotarła już do wszystkich gim-
nazjów i zakątków naszego kraju?

Postanowiliśmy wybrać się do
Wąchocka (małego miasteczka
w dawnym województwie święto-
krzyskim). Skoro tyle jest o nim ka-

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICK! i firmy Alex Entertainment możecie wygrać nagrody niespodzianki! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Ile dni trwało kręcenie filmu Blair Witch Project?

Heather Donahue jest główną pomysłodawczynią wyprawy do lasów w poszukiwaniu Wiedźmy z Blair. To ona przekonała grupę, że nie należy się poddawać

Ujęcia z domowej kamery sprawiają, że filmu nie ogląda się komfortowo. Poglębiają jednak nastrój grozy i narastającego zagrożenia

Fenomen Blair Witch Project

legendy...

Co może przyciągnąć do kina wymagających widzów, którzy widzieli już niejedną superprodukcję za ogromne pieniądze?

Na pewno nie ma to jak historie z życia wzięte. Kino nieustannie korzysta z takich tematów, zatrudniając sławnych aktorów i płacąc im miliony za odgrywanie ról „szarych” ludzi. A gdyby tak sfilmować autentyczną opowieść o zwyczajnych osobach i ich przygodach? Na pewno byłoby to ciekawe, pod warunkiem, że zechcieliby oni nie tylko przeżyć mroźną krew w żyłach przygody, ale także sfilmowali je na potrzeby kina. A co powiesz na taką historię: w październiku 1994 roku trójka młodych studentów ze szkoły filmowej, Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams, wybrali się do

lesnych ostępów Black Hill w Maryland w celu zebrania materiałów o straszącej od lat w tych okolicach Wiedźmie z Blair. Cała trójka zaginęła bez śladów w tajemniczych okolicznościach. Po roku od tych wydarzeń odkryto zakopany pod fundamentami starej chaty worek z taśmą filmową, kamerą i dziennikiem Heather. Okazało się, że studenci kręcili podczas swoich poszukiwań film, dokumentujący pięć dni narastających konfliktów, strachu i zagrożenia. Dzięki temu wiadomo, co wydarzyło się w lesie.

Kasety te zostały pokazane w kinach jako film BLAIR



Pamiętnik Heather doskonale wprowadza w nastrój zagrożenia, któremu poddali się bohaterowie filmu

WITCH PROJECT („Wiedźma z Blair”). Na początku nic nie zapowiadało, że film odniesie tak wielki sukces. Grupa dysponowała tylko amatorską kamerą, a film kręcono „z ręki” – są nieostre ujęcia, rozmażane twarze, huśtający się obraz. Kiedy film wszedł na ekrany w USA, nie wszyscy widzowie wytrzymali na sean-

sach. Dla jednych był zbyt przerażający, u innych ujęcia, kręcone w taki sposób, wywoływały kłopoty żołądkowe.

BLAIR WITCH PROJECT odniósł jednak bardzo duży sukces i szybko zarobił więcej, niż niejedna wysokobudżetowa produkcja. Okazało się, że na taki właśnie film – prawdziwą historię o realnych ludziach i ich przeżyciach – czekali widzowie. Czy jest coś dziwnego w tym, że do kin przyciągnęła ich taka opowieść?

Oczywiście nie byłoby w tym nic pasjonującego, gdyby nie fakt, że – tak naprawdę BLAIR WITCH PROJECT jest genialną mistyfikacją, dziełem stworzonym przez kilku zapalcenców i trójkę młodych aktorów. Jest to także przykład na to, jak siła Internetu została wykorzystana do genialnej promocji filmu.

W KINACH OD 3 MARCA



Koledzy Heather po pewnym czasie mieli dość jej dowodzenia i genialnych pomysłów. W końcu nikt nie lubi uganiać się po lesie za Wiedźmami.



Las Black Hills fascynował Heather. Miała nadzieję, że sfilmowanie historii Wiedźmy będzie jej życiowym dziełem.

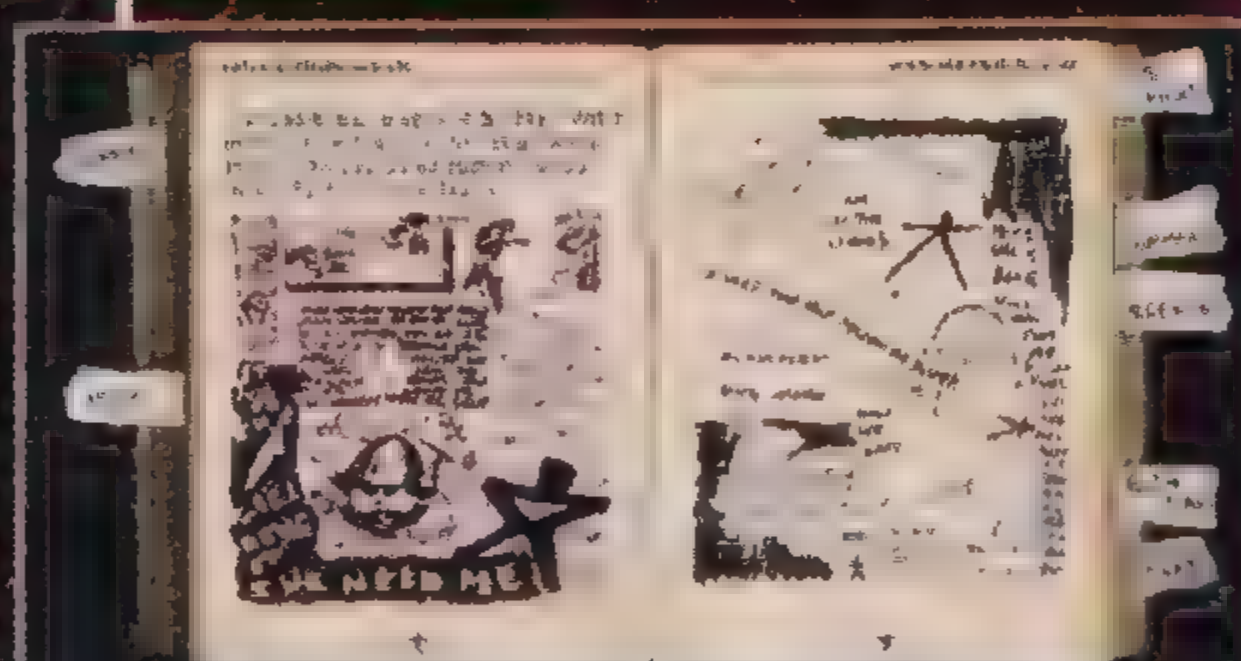
...i fakty

Pewnego dnia trzech przyjaciół wpadło na genialny pomysł. Ed Sanchez, Dan Myrnic i Gregg Hale postanowili wykorzystać dwie słabości ludzkie. Jedną z nich było umiłowanie do sensacyjnych historii, wziętych prosto z życia, a druga mania korzystania z Internetu, która ogarnęła już ludzi w wielu krajach. Spreparowali historię, która miała wyglądać, jak zupełnie prawdziwa opowieść i zareklamowali ją w Sieci. W ten sposób powstał **BLAIR WITCH PROJECT**, opowieść o tragicznych i przerażających przygodach trojki młodych ludzi. W filmie nie ma brutalnych scen, ale budzi on grozę bardziej od niejednego horroru z he-

mu postarali się, żeby spotykały ich różne atrakcje. Na początku atmosfera na planie nie wskazywała na to, jak dalej potoczą się losy trojki bohaterów. Przerażające wydarzenia rozpoczęły się wtedy, kiedy aktorzy zostali pozostawieni sami sobie na terenie Seneca Creek State Park w Maryland. O miejscu pobytu reszty ekipy wiedzieli tylko dzięki systemowi GPS (patrz artykuł na str. 58), a wszelkie uwagi na temat gry oraz jedzenie otrzymywali w pozostawianych w lesie koszykach. Gdy po pewnym czasie zaczęło brakować pożywienia, wśród aktorów zapanowała prawdziwie ponura atmosfera. Dzięki temu improwizacja przyniosła nie- spotykane wręcz efekty. Po nakręceniu filmu trzeba było go jeszcze dobrze zareklamować. Do tego celu wykorzystano Internet. Przedstawiono historię, jako autentyczne przygody trojki młodych ludzi. Na stronie www.blairwitch.co.uk można poczytać fragmenty dziennika Heather. Stronę odwiedziło wiele osób, twórcy mogli przekonać do swojego pomysłu tysiące widzów. A potem wielka firma kupiła za olbrzymią kwotę prawa do filmu. I tak jeszcze raz pomysłowość przyniosła wielkie pieniądze.



Czerwony ludzik z patyków – symbol grozy i przerażenia



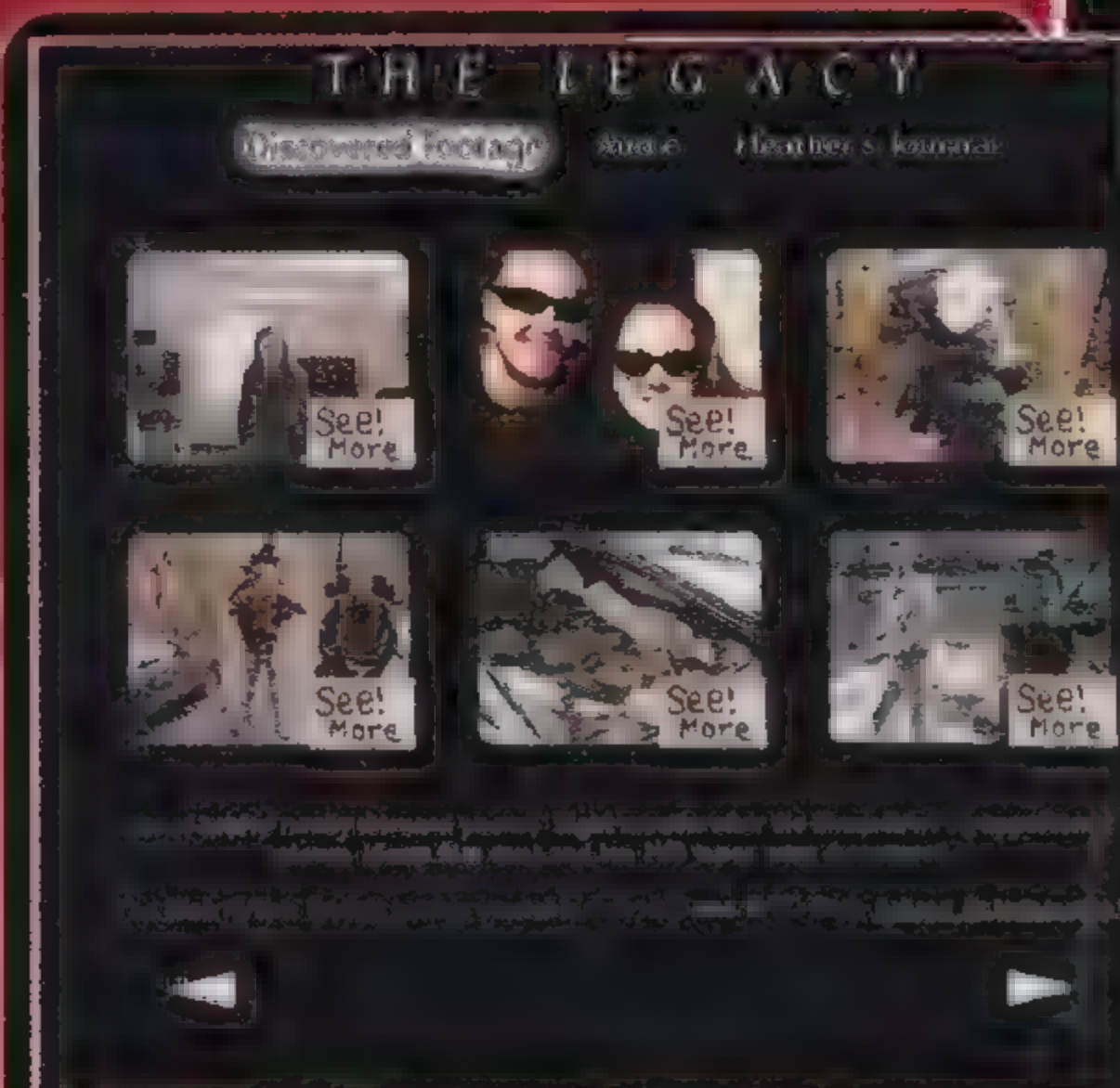
Notatki Heather na temat mitów o Wiedźmie z Blair



W Sieci można dowiedzieć się o wielu gadżetach, związanych z filmem



Fragmenty pamiętnika Heather możesz przeczytać w Sieci



W Internecie można też obejrzeć zdjęcia trojki głównych bohaterów

KENNY

Tak naprawdę zachowanie chłopca rozumieją jedynie jego dobrzy koledzy



Zabijaj, zabijaj, okej, okej. Podczas wojny nie wstydzi się. Również po zakończeniu wojny, która przyniosła pokój. Teraz, teraz. Ten film jest o wojnie, a nie o chłopcu wojny.



Miasteczko South Park

Takich kontrowersji i burzliwych dyskusji nie wzbudził chyba żaden film od czasów twórczości Monty Pythona. Serial SOUTH PARK na pierwszy rzut oka wygląda całkiem niewinnie. Czterech sympatycznych animowanych bohaterów, mieszkających w miasteczku South Park (w stanie Kolorado) świetnie pasuje do wesołego filmiku dla dzieci. Każdy jednak, kto oglądał chociaż jeden odcinek serialu, od razu wie, że na pewno nie jest on przeznaczony dla młodszego odbiorcy. Agresywne i brutalne sceny, język pełen niecenzuralnych słów. Dzięki temu wszystkiemu serial ten ma mnóstwo przeciwników. Oczywiście posiadają

Wiele osób uważa, że filmy animowane przeznaczone są tylko dla dzieci. SOUTH PARK jest całkowitym zaprzeczeniem tej teorii

także bardzo wielu zwolenników, zwłaszcza wśród starszych widzów.

Teraz na ekrany kin w Polsce wchodzi najnowszy film o przygodach małych przyjaciół: MIASTECZKO SOUTH PARK. Wszystko zaczyna się w nim bardzo prosto, a kończy niczym nie skrupowaną brutalną improwizacją. Czterech przyjaciół: Stan,

Kyle, Kenny i Cartman zaskradają się na film tylko dla dorosłych, a za nimi podążają inni uczniowie z ich klasy, trzeciej podstawówki. Rodzicom nie podoba się jednak słownictwo, którego używają ich pociechy po wyjściu z kina. Owocuje to wprowadzeniem ostrej cenzury. Przypadek sprawia, że film, na który udały się dzieci był produkcji kanadyjskiej... Od tego jest już prosta droga do wojny, a dzieciakom nie trzeba długo powtarzać, żeby wypowiedziały się po stronie wolności słowa (i obrazu). Wszystko toczy się w atmosferze niewybrednych żartów i mało delikatnego humoru. Jeżeli można kogoś obrazić, to na pewno zostanie on obrażony. Jeśli da się wyśmiać jakieś świętości, to możesz być pewien, że tak się właśnie stanie. Twórcy filmu nie odeszli daleko od sposobu przedstawiania przygód dzieciaków, z którego słynie serial. Widzowie na pewno podzielą się na dwie grupy. Jedni będą uważali, że film jest

KYLE

Bez wątpienia najsprytniejszy ze wszystkich bohaterów. Jego bezradna mina, to tylko udana gra aktorska

WENDY

Bardzo lubi Stana i dlatego wybacza mu jego zachowanie. Nieznośna, kiedy wpadnie w zły humor

KTO TO ZROBIŁ?

Kim są twórcy tak dziwnego filmu? Pomysłodawcy innej kontrowersyjnej produkcji – MONTY PYTHONA – byli prawdziwymi osobowościami. A kto zrobił niesmaczny serial SOUTH PARK?

Trey Parker (reżyser, producent, scenarzysta). W 1994 roku napisał i wyreżyserował film Cannibal the Musical, który był wersją słynnego musicalu, ale tym razem o kanibalu z Colorado. Występuje także w zespole DVDA, z którym nagrał m.in. taką piosenkę jak: „I Am Chewbacca”.

Matt Stone (producent, scenarzysta) podkłada głos pod

postacie m.in. Kyle’a i Kenny’ego. Również należy do DVDA – jest perkusistą. Jego marzenie, to zagranie w amerykańskiej żeńskiej lidze koszykówki – WNBA.

Mary Key Bergman – jej oryginalnym głosem mówi większość żeńskich postaci w filmie. Swoją karierę podobno zaczęła w wieku 2 lat porozumiewając się z psem sąsiadów. Podkładała głosy m.in. w Królu Lwie oraz Herkulesie.

CHEF

Pomaga chłopcom, kiedy wpadną w tarapaty, czyli codziennie



równie dobry, jak serial, inni w ogóle odrzucą tak mało wybredny humor. Wszystko jest kwestią gustu. Oczywiście można się zastanowić, czy granica wiekowa tego filmu jest wystarczająco wysoka. Słownictwo i sceny, które mają miejsce w SOUTH PARK na pewno zaskoczą niejedną osobę. Sami twórcy serialu przyznają, że nie zamierzali zrobić produkcji dla młodego widza. Ktoś wyliczył zresztą, że w filmie MIASTECZKO SOUTH PARK pojawiło się 399 obraźliwych słów, 128 obscenicznych gestów i 221 scen przemocy. To osiągnięcie pobiło na głowę słynny z brutalnych scen PULP FICTION.

Zupełnie oczywiste jest, że taki film NIE powinien być skierowany do młodego widza. W różnych krajach inaczej rozwiązano jednak ten problem: w USA film uważany jest za

LA RESISTANCE

Bohaterowie SOUTH PARK nie są zwykłymi dziećmi. Ich przygady, słownictwo i niesmaczne żarty są wyjątkowo niedrogi dla rodziców.



produkcję typowo dla dorosłych, ale np. w Norwegii mogą go oglądać już dzieci od 11 lat. U nas granica wiekowa została ustalona na 15 lat! Zdecydowanie za nisko!

Tym razem dzieciaki wpakowały się w naprawdę niezłe tarapaty. No cóż, kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie

STAN

Bez pamięci zakochany w Wendy. Niestety, jest wobec niej bardzo nieśmiały i robi się w jej obecności nerwowy. Wtedy zachowuje się brzydko

CARTMAN

Mama bardzo dba o to, żeby Catman dobrze się odżywił. Jak widać, jej metody są bardzo skuteczne

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICK! firmy WARNER BROS. możecie wygrać 8 CD Pawła Kukiza i Piersi „Miasteczko South Park”. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: W jakim stanie w USA rozgrywa się akcja filmu?

Twórcy o swoim dziele

Twórcom filmu dobre humory dopisują. Ich nastroju nie zepsuł nawet głośny w USA przypadek samobójstwa chłopca, który oglądał serial. Zabił się on dokładnie w ten sam sposób, co Kenny, jeden z bohaterów SOUTH PARK. Animowany ludzik ginie prawie w każdym odcinku serialu, żeby potem powrócić w następnych. Niestety, ta reguła nie dotyczy normalnych ludzi, którzy nie są przecież nieśmiertelni.

A oto co powiedzieli o swoim filmie jego twórcy:

Matt Stone: Można powiedzieć, że Miasteczko South Park opowiada o walce o podstawowe i niezaprzeczalne wolności w obronie

przed opresją, ale wtedy uznają, że jesteś pomyłony.

Trey Parker: Jeśli chcesz wiedzieć o czym jest ten film, przeczytaj Moby Dicka, tylko że wszędzie tam, gdzie zobaczysz delfino „delfin”, wstaw „kanadyjczyk”.

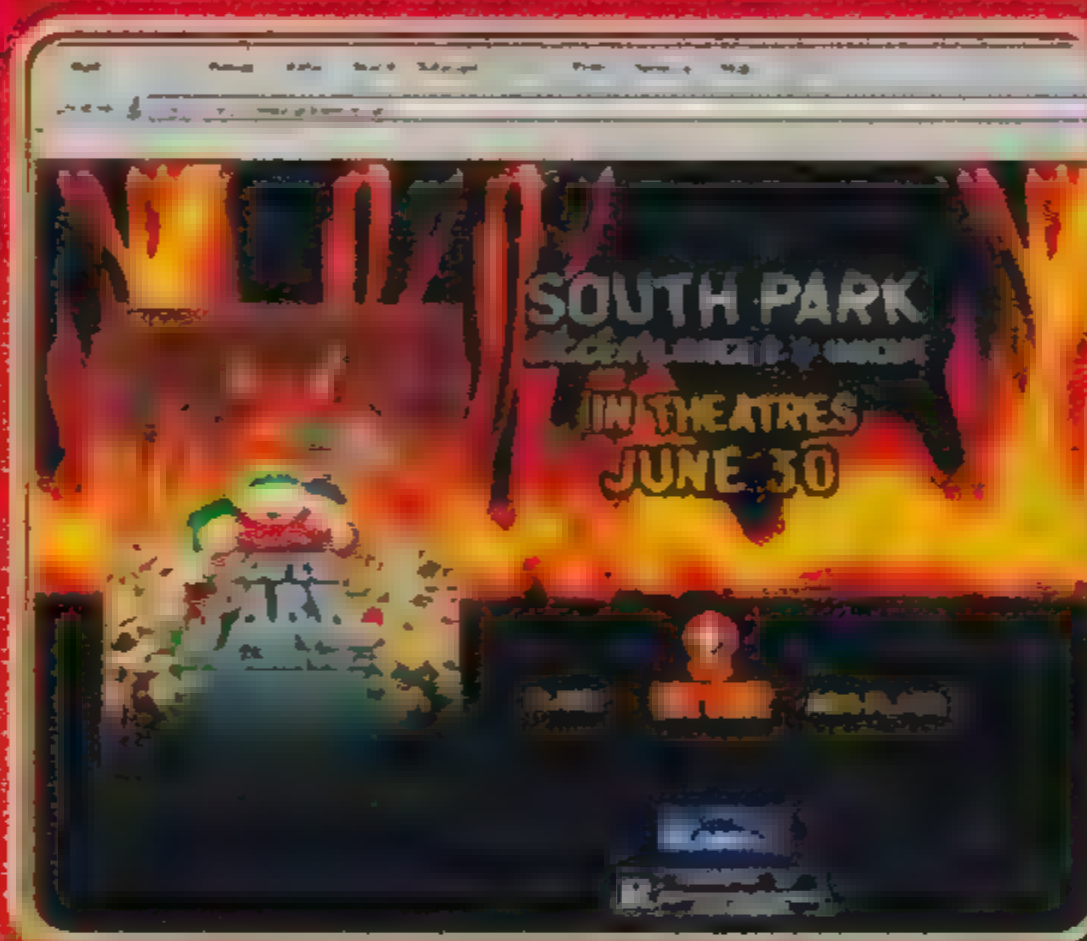
Matt Stone: To jak Spartaacus, tylko tutaj jest więcej bąków.

Trey Parker: Wyobraź sobie typowy film o przyjaźni, gdzie główne role grają John Forsythe i Jacquelyn Smith. Coraz cieplej!

To pierwszy pełnometrażowy animowany film, którego akcja rozgrywa się w XIX-wiecznej, Nowej Szkocji.

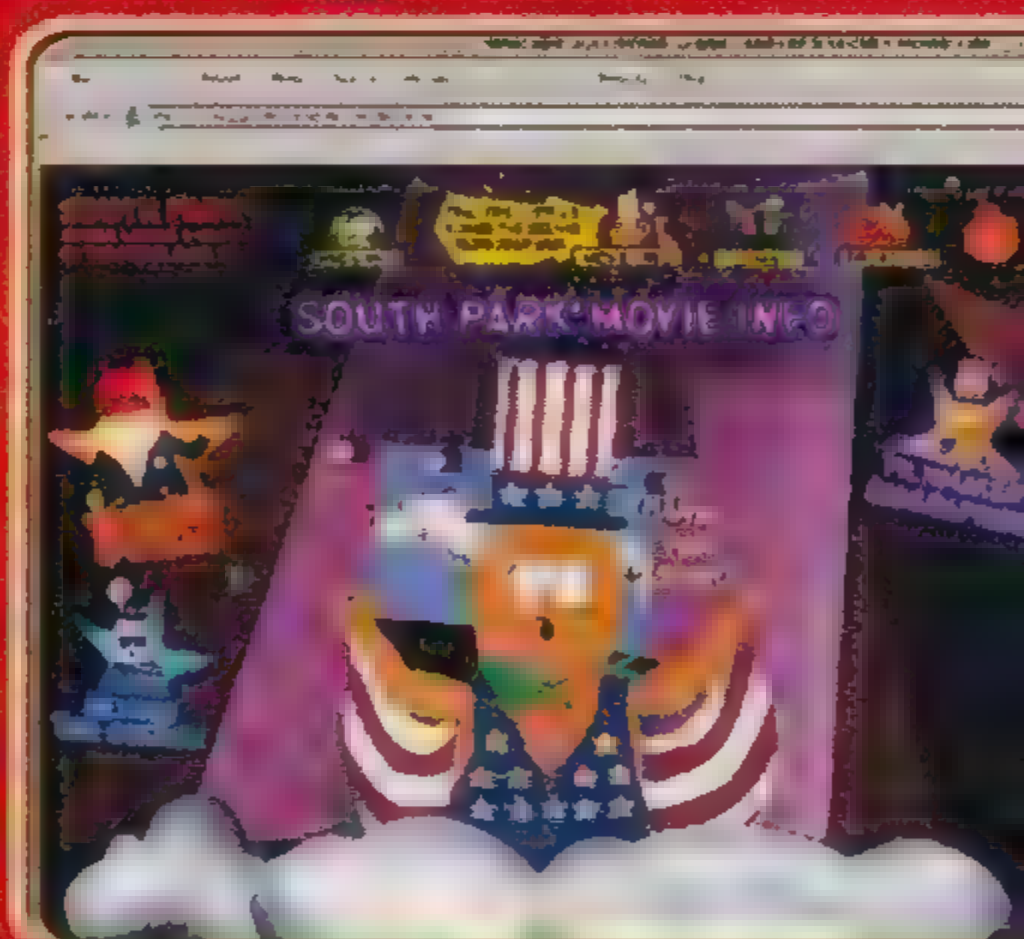
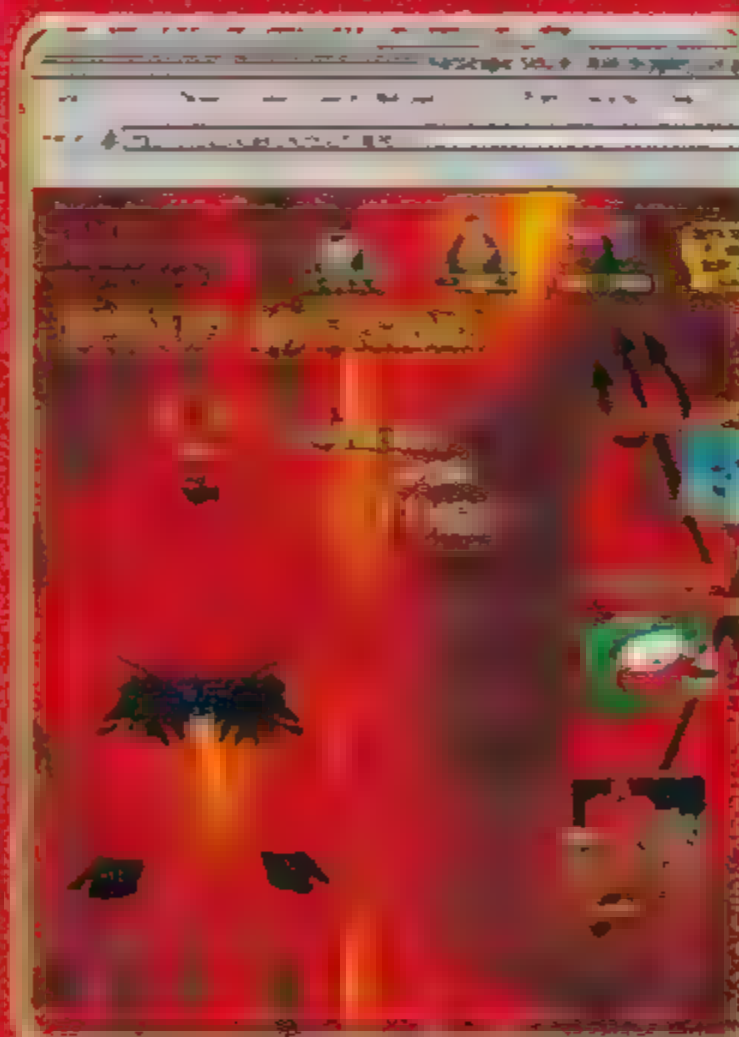
Matt Stone: Oparty na prawdziwej historii...

Miasteczko w Internecie

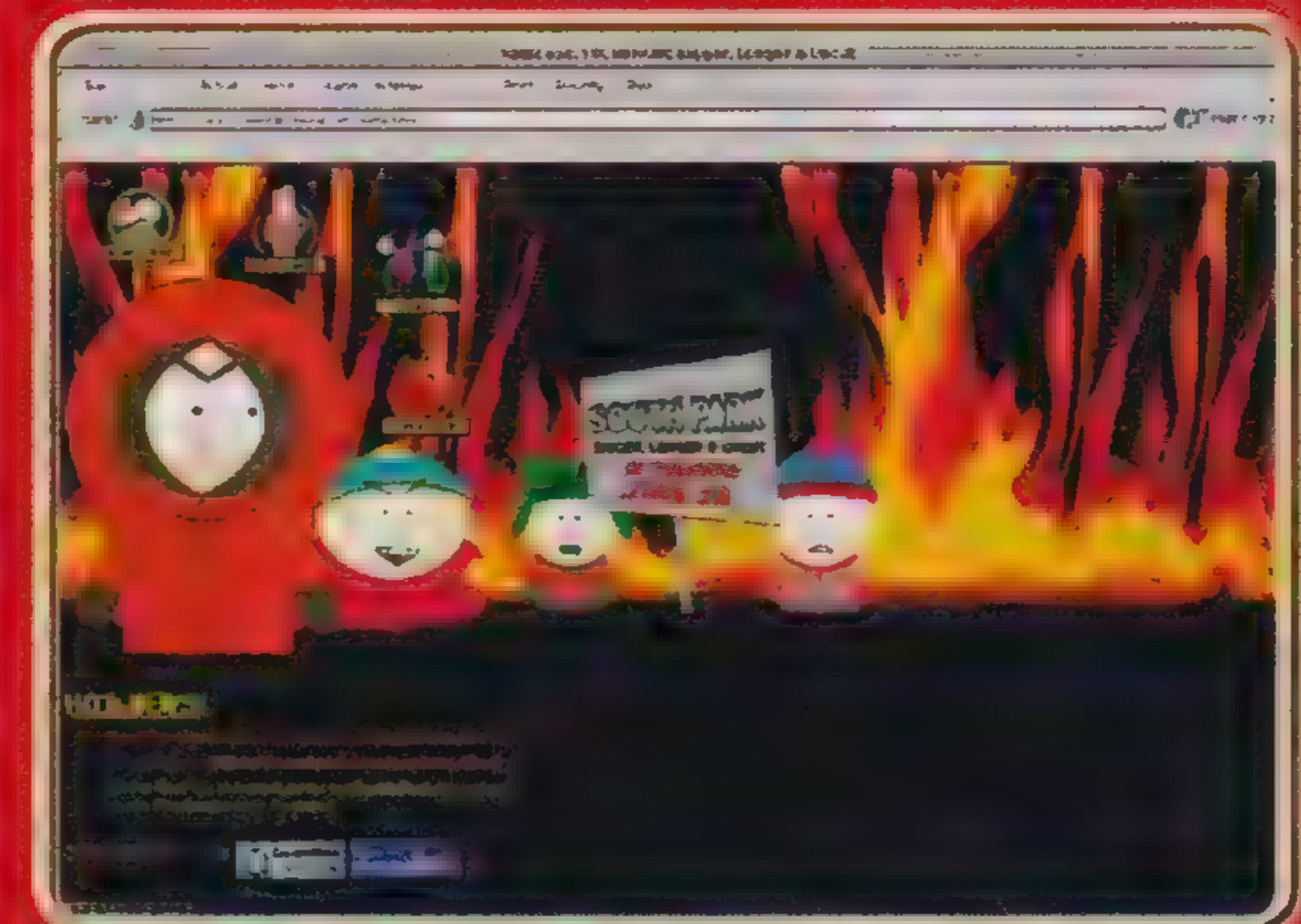


Oficjalna strona internetowa poświęcona SOUTH PARK. Jest (nie)czyste, wyśmiałe, od filmu, choć momentami dość pikantne i wulgarnie. Na samym początku dowiadzających się Kenny

Oczywiście nie mogą zabraknąć wygłoszenia ekranu / łopet, które tamienią twój komputer w domowe SOUTH PARK



Na stronie WWW zamieściliśmy między innymi fragmenty filmu oraz muzykę. Są tam również informacje o tym, jak powstawał film i wywiad z jego twórcami



Każdego dnia dowiadzaj się o najnowszym filmie, odwiedź www.southparkmovie.com. Znajdziesz tam wszystkie informacje o filmie i serialu

ŻARTY

Jak poznać, że spędzasz za dużo czasu przed komputerem:

1. Budzisz się o siódmej, zapisujesz swoje życie i zasypiasz z myślą, że wstaniesz o dziesiątej, aby kontynuować od zapisanej pozycji.
2. Gdy naciśniesz zły przycisk w windzie, szukasz guzika „Anuluj”, a kiedy nie możesz go znaleźć, mówisz coś o fatalnym interfejsie użytkownika.
3. Przy pisaniu listu wstawiasz ENTER na końcu każdej linii.
4. Próbujesz się rano zrestartować.
7. Czytając gazetę odruchowo naciskasz spację, aby obrócić stronę.
8. Gdy zamykasz okno, twoje palce układają się samoistnie w pozycji gotowej do wciśnięcia ALT-F4.
9. Twoją ostatnią myślą przed zaśnięciem jest „Teraz możesz bezpiecznie wyłączyć komputer”.
10. Jadąc pociągami lub samochodem zauważasz scrolling krajobrazu...

Telefon do serwisu:

- Dzień Dobry. Pół godziny temu kupiłam u państwa dyskietki. One nie mieszczą się w stacji!!!
- A jak pani je wkłada?
- Wyjmuję z opakowania, trzymam za blaszkę i wsuwam kółeczkiem do góry...

W sklepie z komputerami sprzedawca zachwala klientowi swój najnowszy towar:

- Ten komputer wykona za pana połowę pracy!
- W takim razie biorę dwa.

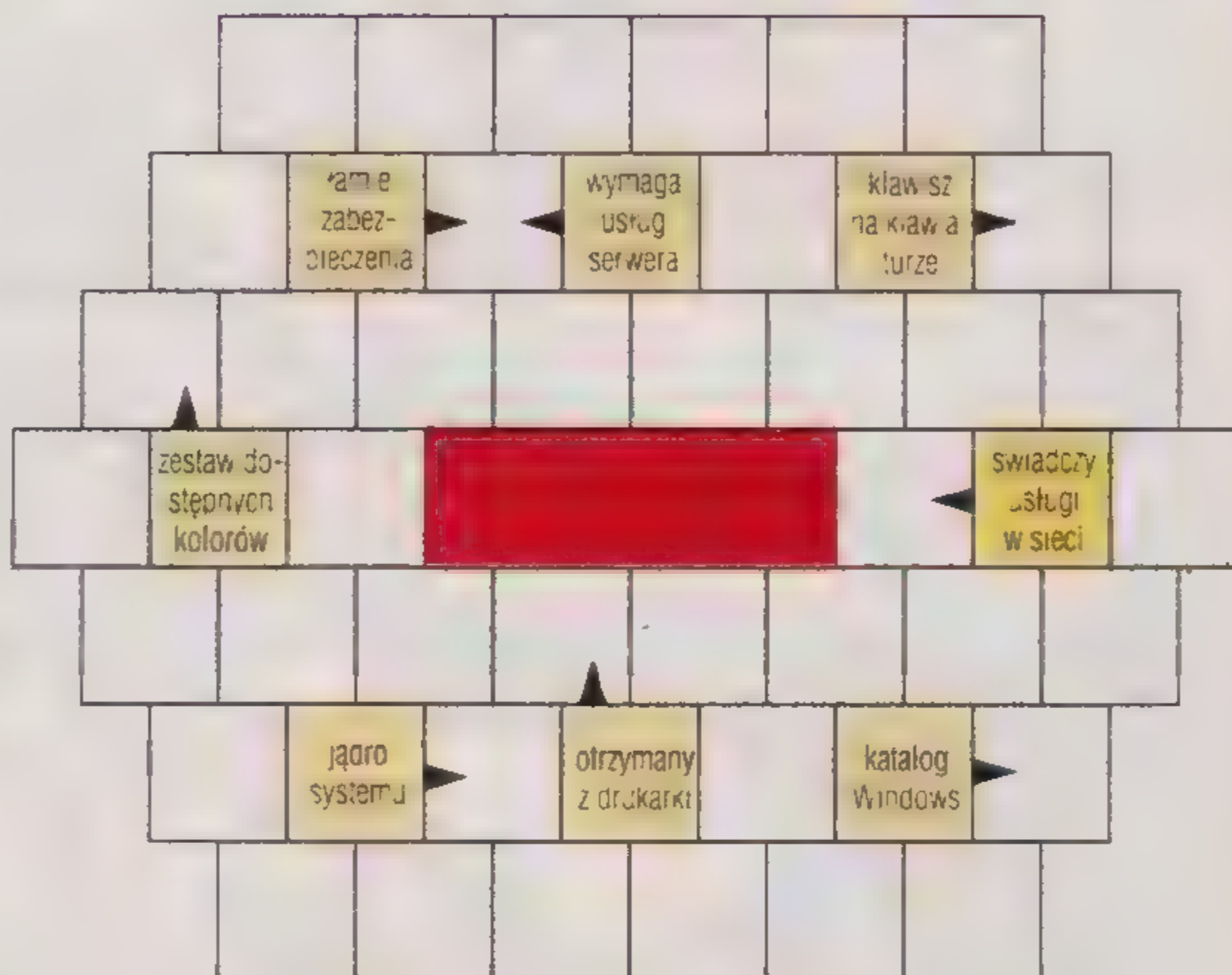
Jak należy dbać o dyskietki?

1. Nigdy nie pozostawiaj dyskietek w stacji dysków! Dane mogą wyciec z dyskietki, powodując korozję stacji dysków.
2. Nie zaginaj dyskietek, chyba że nie mieszczą się w stacji dysków.
3. Nigdy nie wkładaj dyskietek „do góry nogami”. Dane mogą spaść z powierzchni dyskietki i zablokować mechanizm stacji dysków.
4. Nie można wykonać kopii dyskietki przy pomocy xero. Jeśli potrzebujesz kopii danych, po prostu włóż dwie dyskietki na raz do stacji.
5. Jeśli twoja dyskietka jest pełna, a potrzebujesz więcej miejsca, to wyjmij ją ze stacji i energicznie potrząśnij przez około dwie minuty. Ubije to dane (tzw. kompresja).
6. Okresowo należy spryskiwać dyskietki środkiem owadobójczym, aby zapobiec rozmnażaniu się wirusów.

2X Championship Manager 3 + Polska Liga, 1x Mortyr, 1x Mig Alley

Jak się okazuje krzyżówki, które dla Was przygotowujemy cieszą się ogromnym powodzeniem. Dostajemy mnóstwo kartek z właściwymi odpowiedziami. Mamy nadzieję, że i tym razem doskonale sobie poradzicie. Jeżeli poprawnie rozwiążecie przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślecie do nas rozwiązanie, być może wygracie jedną z tych gier. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przysłały kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

WIRÓWKA Z GRA



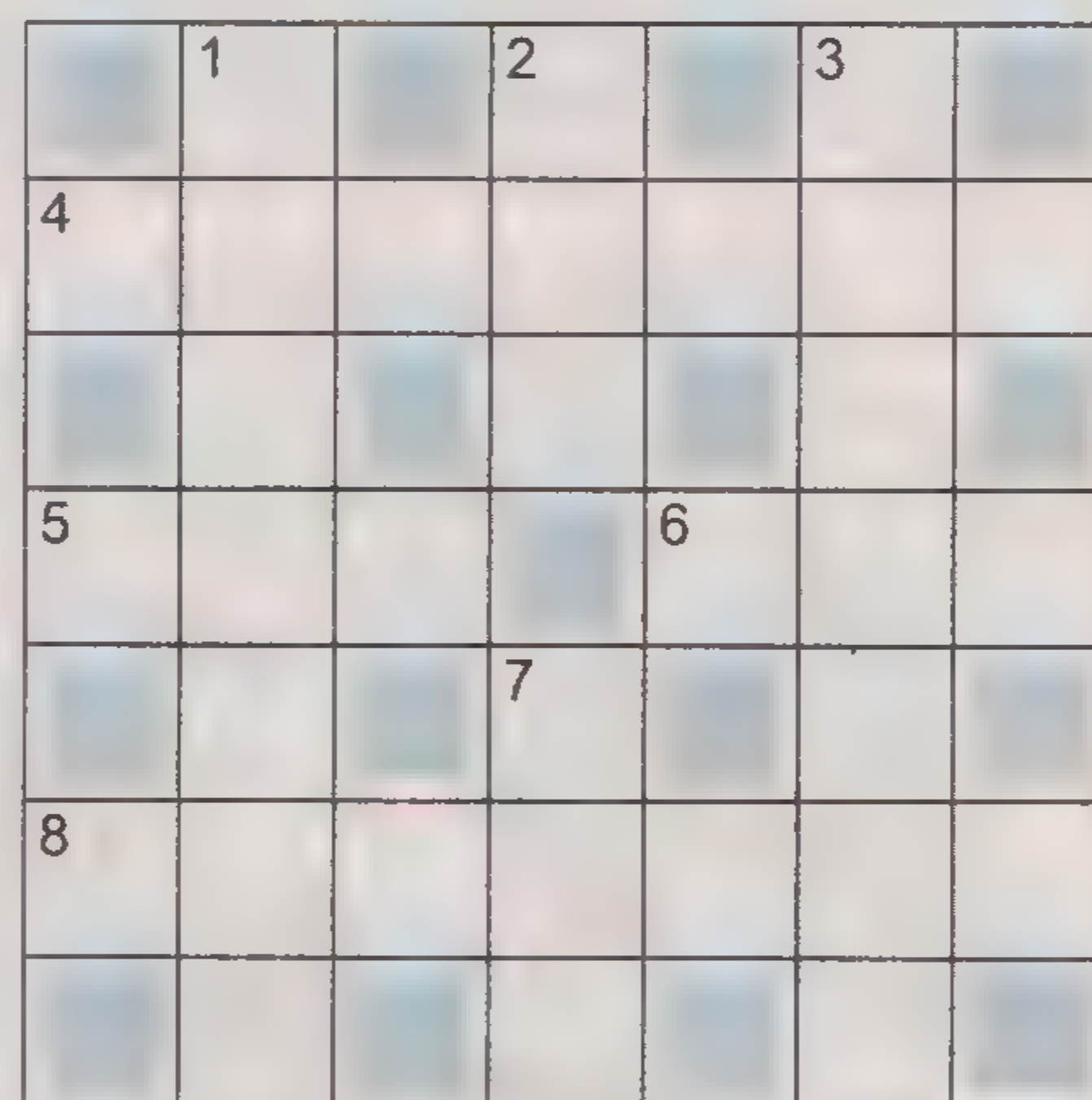
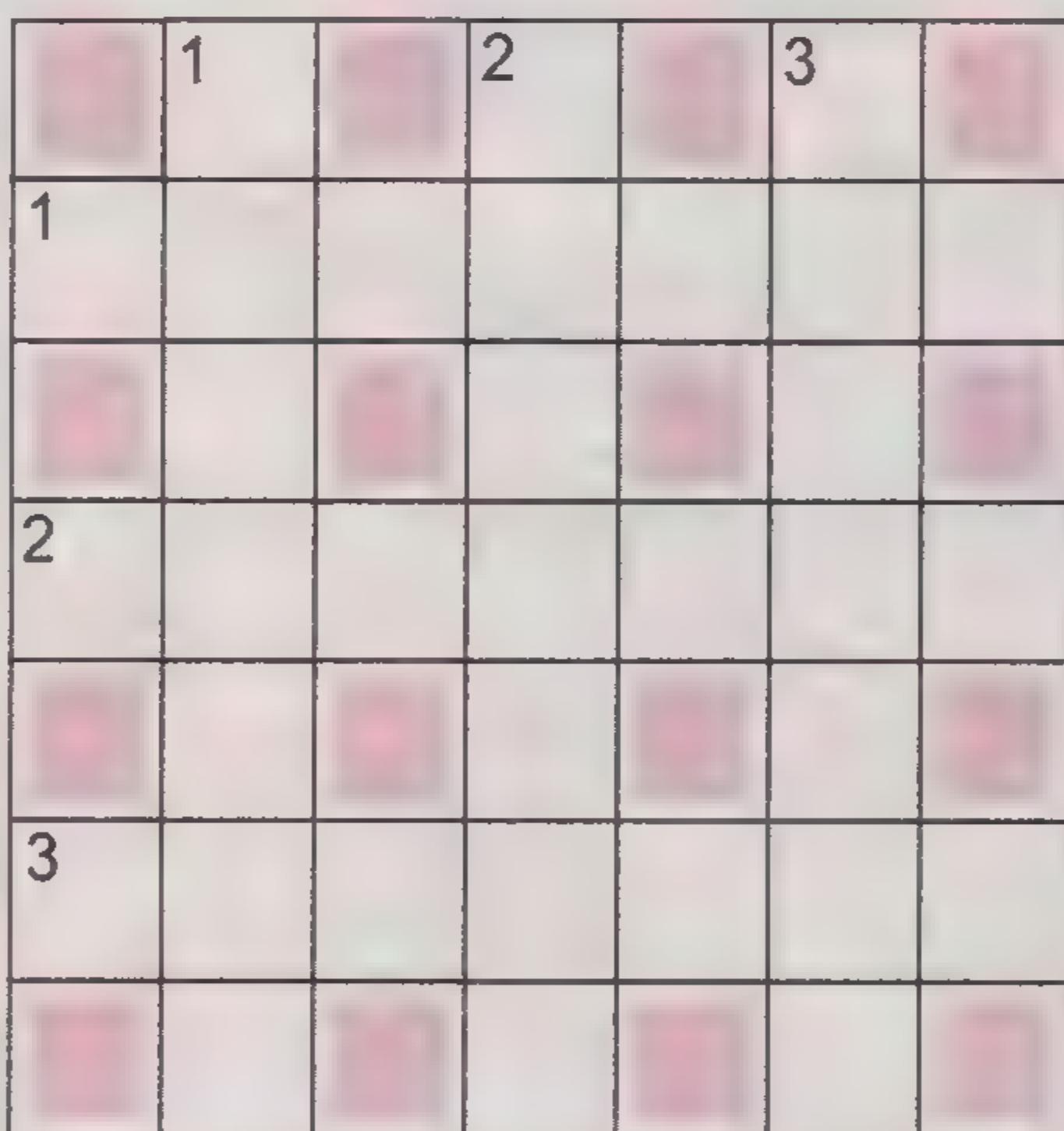
Nagrody
ufundował
MIRAGE

KRZYŻÓWKA TEMATYCZNA

POZIOMO: 4) w nim przechowywane są pliki; 5) format grafiki rastrowej; 6) rodzaj transferu; 8) procesor firmy Intel;
PIONOWO: 1) rodzaj archiwum plikowego; 2) program dla architekta; 3) na nim obserwujesz pracę komputera; 7) komentarz w tekście programu.

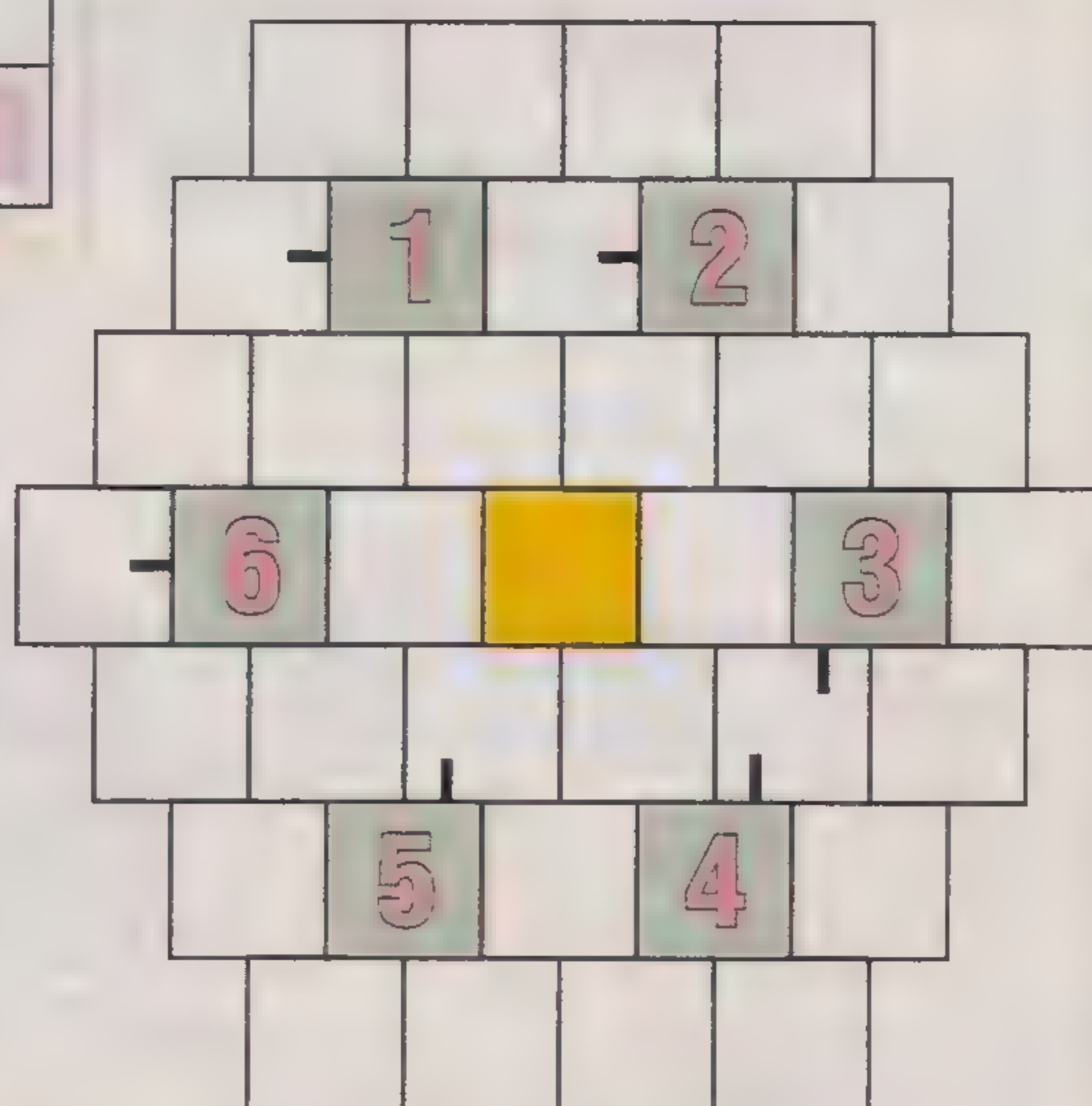
MAGICZNA

1) procesor firmy Intel; 2) podstawowa baza systemu Windows; 3) język programowania komputerów.



WIRÓWKA TEMATYCZNA

PRAWOSKRĘTNIE: 1) zworka; 2) język programowania; 3) komputer o dużej mocy obliczeniowej; 4) w oknie przeglądarki internetowej; 5) tryb pracy drukarki; 6) obsługuje klientów w sieci.



MOZAIKA CLICKA

Narysowany obok kwadrat należy podzielić na 5 części. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie trzy warunki:

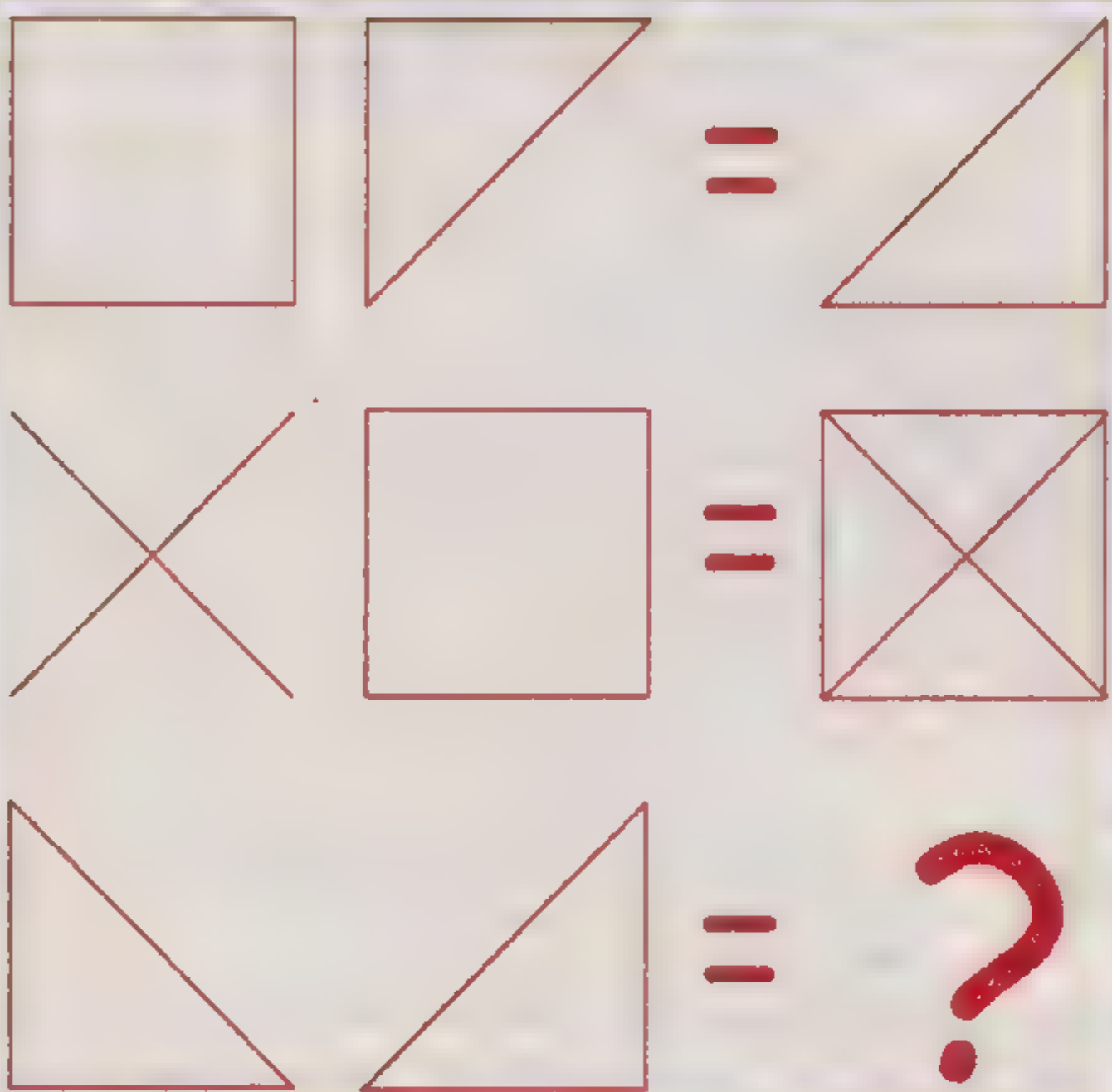
Po pierwsze: możesz używać tylko linii pionowych i poziomych.

Po drugie: po podziale powinna powstać dokładnie pięć części, o tym samym kształcie.

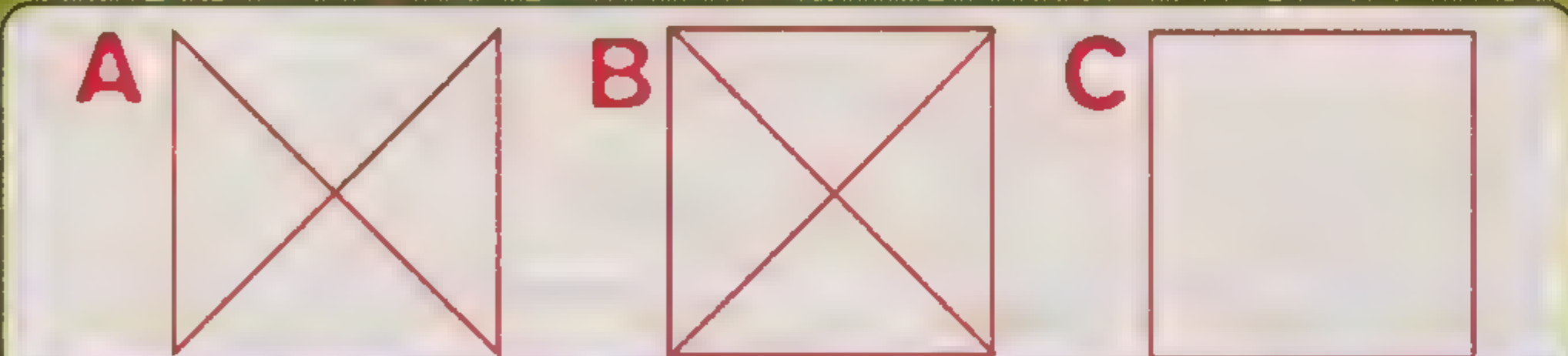
I najważniejsze: nie możesz przeciąć napisu **CLICK!**

A więc do dzieła.

BRAKUJĄCY ELEMENT



Oto nasza ma-
gicznie–logiczna
układanka
CLICKA! Dwie
pierwsze figury
tworzą trzecią
według pewnej
stałej zasady.
Przyjrzyj się
dobrze rysunkom
i zastanów się,
który z dolnych
obrazków powi-
nien znaleźć się
na miejscu znaku
zapytania, tak,
aby zgadzała się
cała układanka.



TARZAN władca małp

Przygotowaliśmy kolejny konkurs, w którym możesz sprawdzić swoje wiadomości na temat gry **TARZAN**. Jesteś pewien, że wiesz wszystko? Przekonaj się!

- [illegible]



Rozwiązanie zagadek:
Co wiesz o...: 1C, 2C, 3A, 4B, 5A, 6 – to był podstęp!
Brakujący element: A

SOUTH PARK

podobne obrazy



Oto dwa rysunki z filmu South Park, narysowane przez różne osoby. Obydwa przedstawiają tą samą scenę, ale różnią się 9 szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, możesz skorzystać z rozwiązania na stronie 61.

SOUTH PARK



SOUTH PARK nie nadaje się do oglądania przez wszystkich, ale dzięki figurkom dzieciaków z tego filmu pulpit Windows będzie wyglądał zabawnie

Koniec z nudnie wyglądającym ekranem!

Z Kennym i spółką można nadać Windows całkiem dowcipną oprawę. Zalewie kilkoma kliknięciami wprowadzisz swoje ulubione motywy jako tapetę i ikonki

Zielone tło i blade ikony – standardowy wygląd Windows nie jest niczym interesującym. Dzięki motywom z komiksów, gier lub twojego ulubionego serialu, zmieni się on jednak nie do poznania.

W internecie na stronie <http://iol.freethemes.com> znajduje się mnóstwo gotowych zestawów ikon i tapet z bardzo różnorodnych tematów. Oczywiście największą

przyjemność sprawia osobiste przygotowanie oprawy dla Windows. Można to zrobić praktycznie z każdym obrazkiem: rysowanym własnoręcznie, ściągniętym z Internetu czy też skanowanym.

Będziesz mógł zatem wykazać się kreatywnością. Przedstawione poniżej wyjaśnienia pokazują, jak samemu zmienić ikonki i tapetę w Windows.

USTAWIENIE TAPETY WINDOWS



Microsoft Photo Editor pozwala zmieniać wielkość obrazków. Najwygodniej podawać rozmiar w pikselach

- Tapeta jest dominującym elementem ekranu, dlatego jej wybór jest bardzo istotną sprawą. Nie może ona mieć zbyt intensywnych kolorów, gdyż wtedy będzie drażnić oczy.

- Obrazek na tapetę musi być zapisany w pliku BMP lub JPG. Tylko te dwa formaty wykorzystywane są jako źródło tła dla Windows. Uwaga! JPG można wykorzystać tylko wtedy, jeśli włączony jest Active Desktop.

- Zauważ, że ekran zachowuje stosunek szerokości do wysokości 1,33 do 1, stąd najlepsze są obrazki o takich właśnie proporcjach. Może to być również rysunek, któremu nie zaszkodzi rozciągnięcie lub zwężenie.

- Najlepsze efekty osiąga się, kiedy rozmiar obrazka zgadza się z wielkością ekranu. W zależności od ustawień („Właściwości”: „Ekran” - „Ustawienia” - „Obszar ekranu”) może to być np. 800x600 lub 1024x768 pikseli.

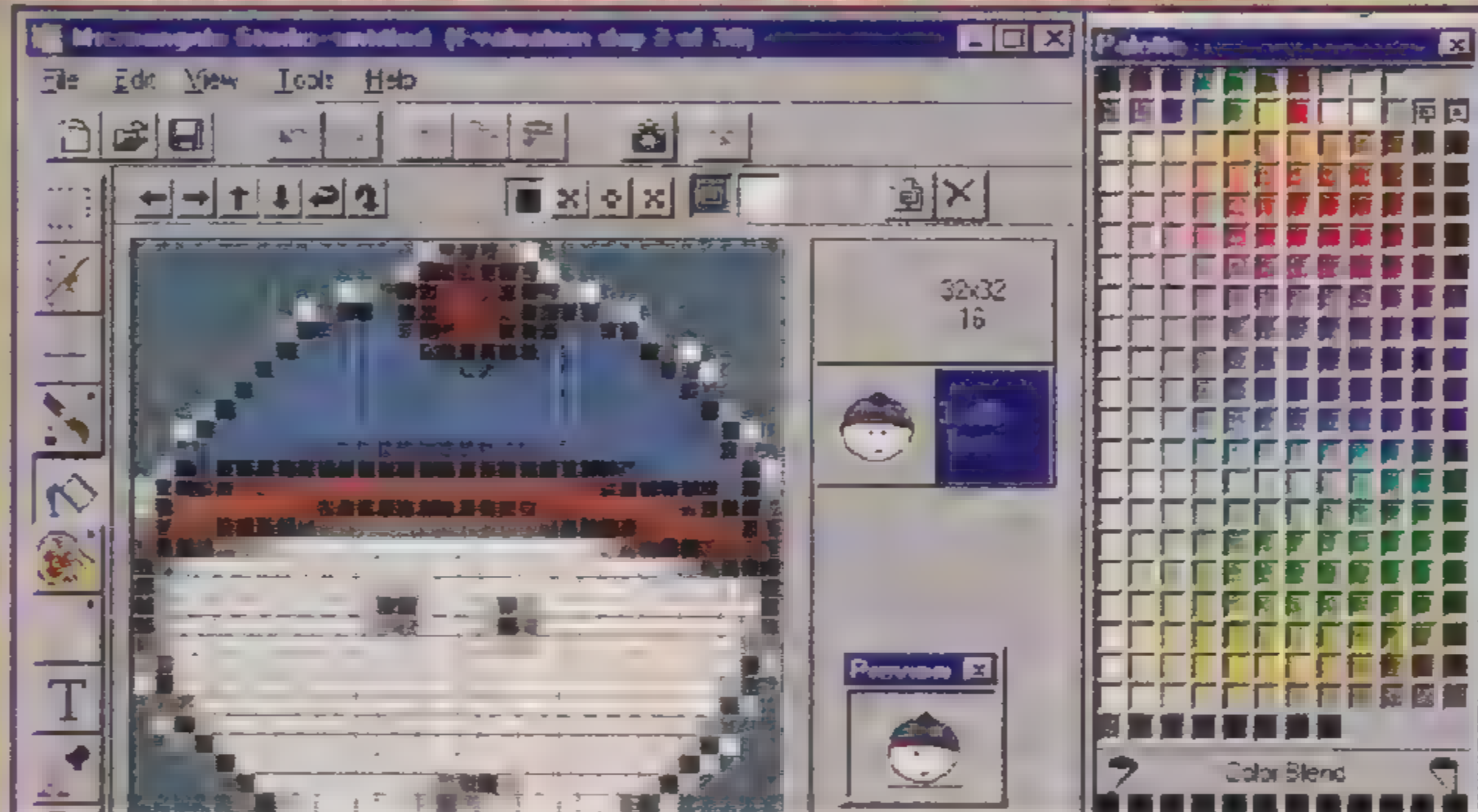
- Jeśli masz starszą wersję systemu Windows, to ustawienie tapety wymaga przetworzenia wybranego obrazka do rozmiarów twojego ekranu. Możesz tego dokonać przy pomocy jed-

nego z wielu programów graficznych, takich jak Paint Shop Pro czy Microsoft Photo Editor. W nowszej wersji Windows nie ma konieczności przeróbki, gdyż masz możliwość automatycznego rozciągnięcia obrazka do żądanej wielkości ekranu.

- Aby wprowadzić tapetę musisz wywołać „Właściwości”: „Ekran” z Panela Sterowania (w Win98 wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy na obszarze ekranu, a następnie wybrać „Właściwości”). Następnie zakładkę „Tło”, opcja „Przeglądaj...”, odszukaj obrazek, który chcesz umieścić jako tło na ekranie. Przy pomocy opcji „Wyświetlaj” określasz, w jaki sposób obrazek ma być rozmieszczony na ekranie. Najlepiej wybrać pozycję „Rozciągnij”.

- Inna droga na umieszczenie wybranego obrazka na pulpicie prowadzi przez program Paint, stanowiący element Windows. W Paint wywołując menu „Plik” należy wybrać opcję „Ustaw jako tapetę” i aktualnie otwarty obrazek natychmiast znajdzie się na pulpicie Windows.

OBRÓBKA NOWYCH IKONEK



Program Microangelo doskonale nadaje się do obróbki ikon. Na razie buzia chłopca nie wygląda interesująco, ale to dopiero początek

- Różne ikonki np. „Kosz”, „Mój Komputer” czy też „Moje Dokumenty” można ozdobić własnymi obrazkami. Dobrym programem do obrabiania ikon jest Microangelo, który możesz znaleźć w Internecie pod adresem iol.freethemes.com (download). Program można bezpłatnie użytkować przez 30 dni.

- Przy wyborze motywów ikon istotne jest, by dawały się one bez straty jakości pomniejszać i by można je było sprowadzić do kształtu kwadratu.

- Normalna wielkość ikon w Windows wynosi 32x32 piksele. Do takich zatem rozmiarów będzie trzeba przerobić wybrane motywy. Microangelo sam dokona takiej transformacji, jeśli jednak chcesz, możesz to wcześniej zrobić osobiście przy pomocy jednego z programów graficznych (zob. ramka obok).

- By obrazek można było zamienić w ikonkę, musi on być zapisany w formacie BMP.

- Z pakietu programów Microangelo uru-

chom program „Studio”. W menu „Tools” - „New Image Format” ustaw opcję „True Color”.

- Teraz, wybierając „Edit” - „Open Bitmap as image”, możesz wczytać wybrany motyw.

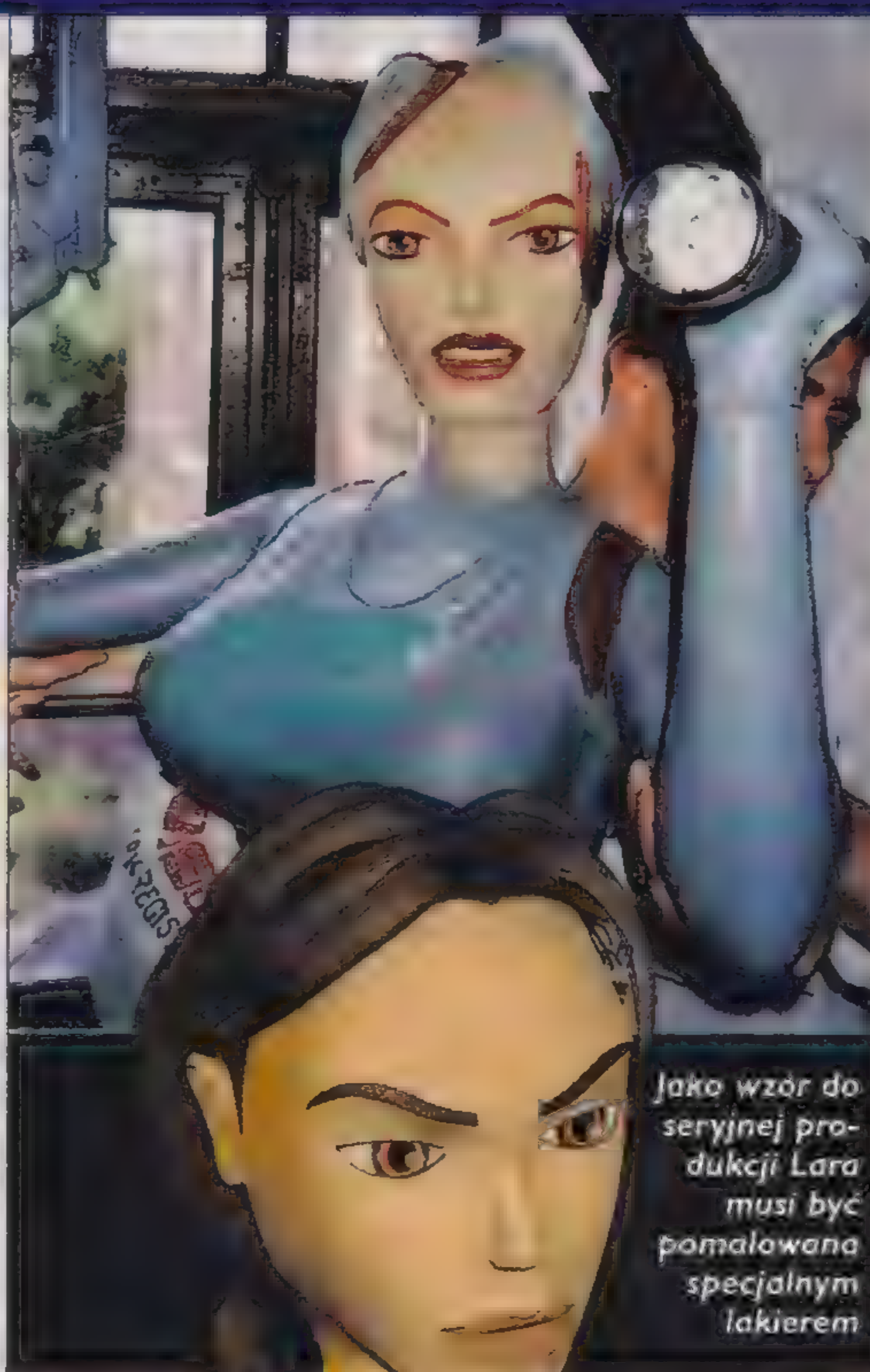
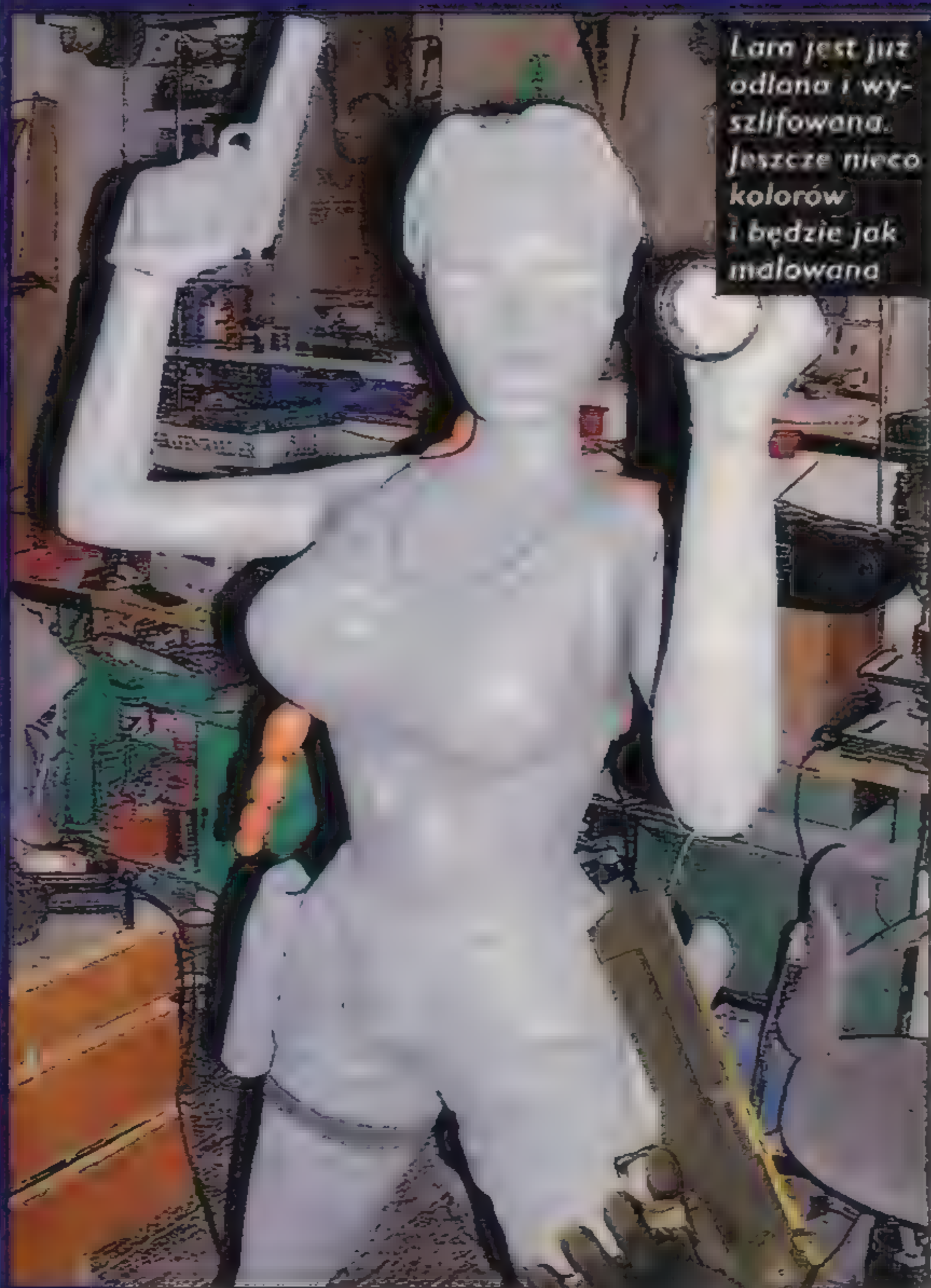
- Przy pomocy dostępnych w programie narzędzi możesz swoją ikonkę nieco zmienić. Możesz również spróbować namalować własny obrazek, ale uzyskanie efektu, jaki osiąga się przy wykorzystaniu gotowej grafiki, jest bardzo trudne.

- Zapisz obrazek w formacie z rozszerzeniem „ico”.

- Wywołaj „Właściwości ekranu”. Na zakładce „Efekty”, gdzie znajdują się ikony pulpitu, wskaż jedną z nich i wybierz „Zmień ikonę”. W ten sposób możesz przyporządkować jej obrazek, który wcześniej zapisałeś.

- W podobny sposób możesz zmieniać ikony dla każdego ze skrótów na pulpicie lub w menu „Start”. Wystarczy wskazać dany obiekt, kliknąć prawym klawiszem myszy, a następnie wybrać „Właściwości”. Na zakładce „Skrót” użyj opcji „Zmień ikonę”.

Lara jest już odłana i wyszlifowana. Jeszcze nieco kolorów i będzie jak malowana



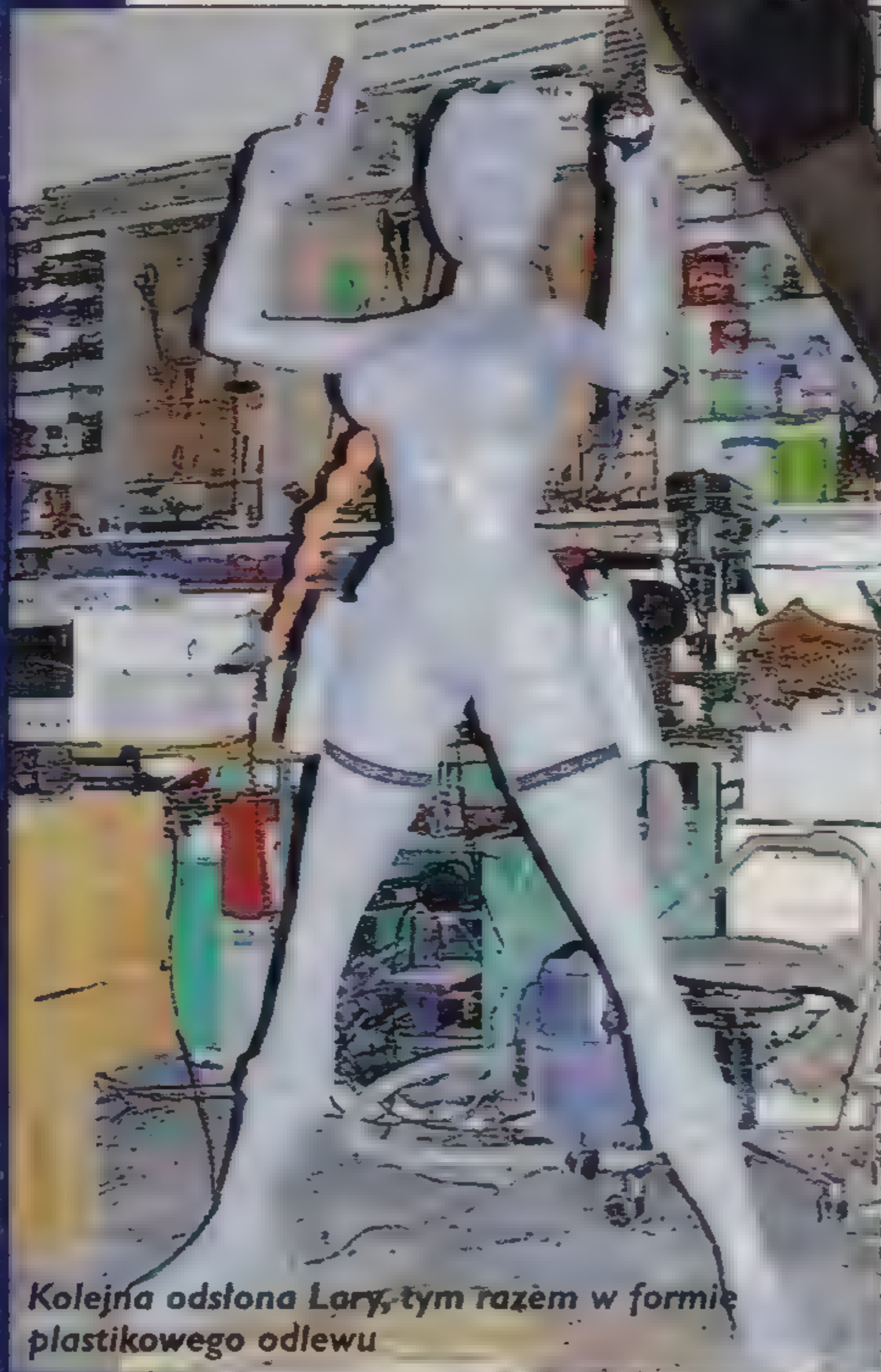
Jako wzór do seryjnej produkcji Lara musi być pomalowana specjalnym lakierem



Oto jak bierze się pierwsze wymiary z lalki naturalnej wielkości. Hej! Precz z łapami!



Wśród różnych materiałów do produkcji figur z gier wykorzystywany jest m.in. specjalny rodzaj styropianu. Jest on najlepszy do produkcji dużych postaci



Kolejna odsłona Lary, tym razem w formie plastikowego odlewu

Poza bohaterki, w której pojawiła się ona na opakowaniu TOMB RAIDER 4, posłużyła jako wzór dla wspaniałej figury naturalnej wielkości

LARA

ZUPEŁNIE JAK ŻYWA

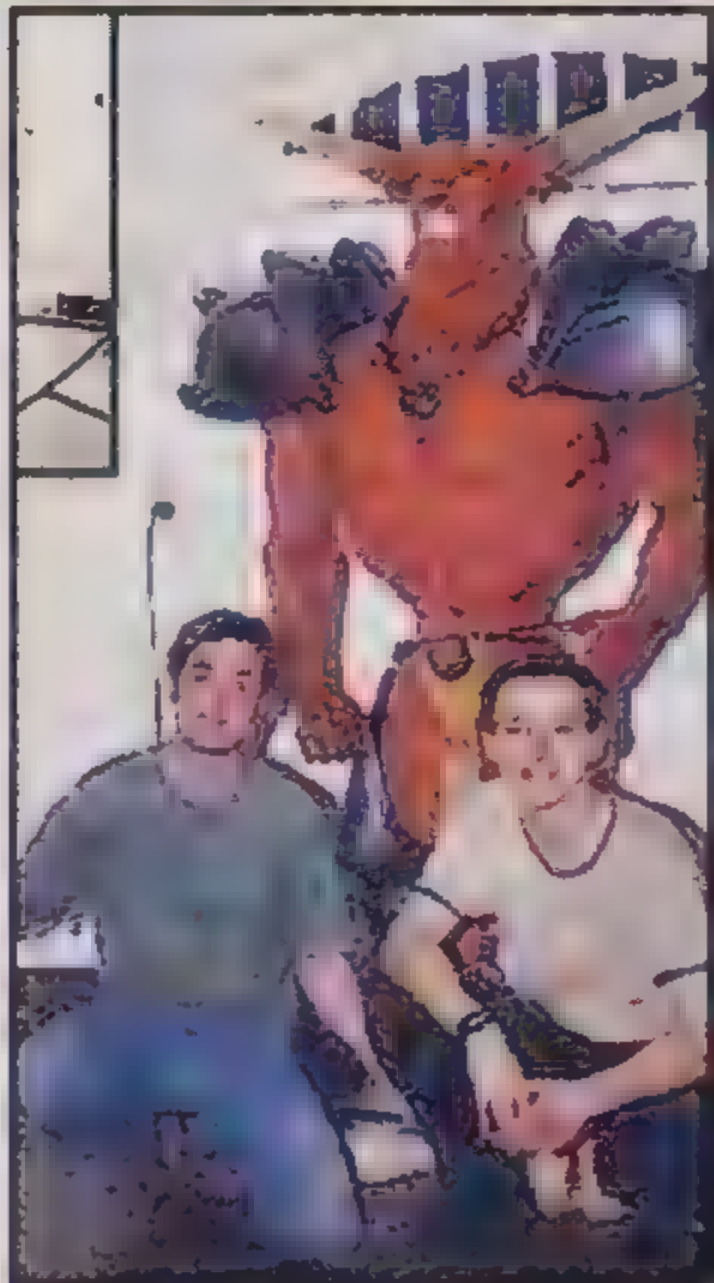
Chyba każdy chciałby mieć w pokoju figurę swojego ulubionego bohatera z gry. Twórcy z OMOX potrafią zrobić nawet Larę...

gur z gier. Kolejne etapy powstawania Lary Croft widać na zdjęciach. Okazało się, że na powstanie takiej wspaniałej figury potrzeba w sumie aż około 1000 godzin. Dopiero wtedy może ona posłużyć jako prototyp do seryjnej produkcji. Ogromny nakład pracy niezbędny do wykonania modelu i jej czasochłonność wynika z dbałości o szczegóły.

Kolejne projekty Oxmox zapowiadają się równie imponująco, jak Lara. Mają powstać m.in. bohaterowie z RESIDENT EVIL 3, czy główna postać z ZELDA: OCARINA OF TIME.

Szkoda tylko, że takie figury można podziwiać w Polsce tylko w czasie premier gier lub na stronie Oxmoxu (www.studio-oxmox.de). Gdyby tak można mieć na własność figurę Lary...

Być może widziałeś kiedyś naturalnej wielkości figurę Rogatego Rozpruwacza. Została ona sprowadzona do Polski z okazji premiery gry DUNGEON KEEPER 2 i na wszystkich zrobiła bardzo duże wrażenie. Wtedy też wiele osób zaczęło marzyć... A gdyby tak zrobić Larę? Okazuje się, że jest to możliwe! Nie oznacza to oczywiście, że zadanie jest łatwe. Specjaliści z Oxmox, jednego z najlepszych studiów modelarskich, znajdującego się w Kolonii, zdradzili specjalnie dla CLICKA! tajniki powstawania fi-



Również te modele pochodzą ze studia Oxmox. Rogacz z DUNGEON KEEPER, Razel – bohater gry SOUL REAVER oraz bardzo dobrze znana pierwsza statuetka Lary. Wszyscy wyglądają jak żywi, również twórcy figur (po lewej, na dole)



Czego to ludzie nie wymyślą... Można zaakceptować chęć kupienia działek na Księżycu, trudno jednak pojąć, dlaczego ktoś pisze przewodnik po miejscach, w których nigdy nie był

Działka na Księżycu

„To niewielki krok dla człowieka, ale olbrzymi dla całej ludzkości” – to słowa Neila Armstronga, pierwszego człowieka na Księżycu. Od tego momentu minęło jednak sporo czasu i dzisiaj możesz kupić sobie działkę na Księżycu!

Wyobraź sobie, że spacerując ulicami swojego miasta, natknąłeś się na kawiarenkę o zadziwiającej nazwie „Baza księżycowa”. Zaciekawiony, wchodzisz do środka. Na pierwszy rzut oka – nic nadzwyczajnego. Podłużny stół, przy barze kilkunastu gości popijających kawę lub piwo i rozmawiających. „Tak mógłby wyglądać każdy bar”, myślisz, gdy nagle zaczynają do ciebie docierać fragmenty rozmów gości. „Moja działka jest położona tak, że można ją spokojnie zobaczyć w nocy z Ziemi”. „A moja zaczyna się na zboczach krateru Kopernika, na północ od miejsca lądowania Apollo-11”. Zaraz, zaraz, jaki krater Kopernika? Ci ludzie chyba powariowali. Przecież to na Księżycu!

Kup pan Księżyc

Nikt nie może mieć tam działki! O czym oni mówią? Zaintrygowany, zaczynasz dokładnie wypytywać się ludzi o szczegóły i już po chwili wszystko staje się jasne. Trafieś do jednego z tych nielicznych miejsc na świecie,

gdzie spotykają się ludzie naprawdę posiadający fragment Księżyca na własność. Niektórzy z nich są fantastami, pragnącymi zrealizować swoje marzenia. Inni – to ludzie twardo stąpający po ziemi, ale wszystkich łączy jedna pasja i miłość – Srebrny Glob.

Szaleństwo związane z kupowaniem działek na Księżycu zapoczątkował Dennis Hope (patrz ramka obok). Cały czas nie jest jednak jasne, czy może on sprzedawać ziemię na Srebrnym

Globie. Dla przeciętnego klienta status prawny Księżyca nie jest jednak ważny. To Dennis jako pierwszy wykupił jego powierzchnię i na razie całkowicie legalnie ją sprzedaje. Cena sporego fragmentu Srebrnego Globu nie jest zbyt wygórowana, a dzięki Internetowi każdy może skontaktować się z „ambasadą księżycą”. Nawet ty, jeśli chcesz, możesz kupić sobie kawałek księżycowej ziemi. Oczywiście na razie swoją własność będziesz musiał podziwiać przez teleskop, gdyż musi jeszcze minąć trochę czasu, zanim osoby prywatne zaczną latać w kosmos. Jednak zawsze możesz pochwalić się kolegom, że kawałek nieba należy do ciebie.

Szybko okazało się, że chętnych do posiadania własnego miejsca na Księżycu jest całkiem sporo. Nic dziwnego. Już niedługo na Ziemi zrobi się ciasno. Do tego posiadanie wspaniałych domów w najmodniejszych miejscach na świecie już na nikim nie robi dużego wrażenia. Całe szczęście nauka czyni tak duże postępy, że wkrótce podróż na Księżyc nie będzie stanowiła problemu.

Jeżeli jednak i ty zapragniesz zostać właścicielem pięknie położonego terenu na Srebrnym Globie, to musisz pamiętać o kilku ważnych rzeczach. Na samym początku może bowiem wydawać ci się, że cała inwestycja nie będzie kosztowała tak dużo. Uważaj! To mogą być tylko pozory. Pewnego dnia nie wystarczy ci przecież samo poczucie posiadania poletka księżycowej ziemi.

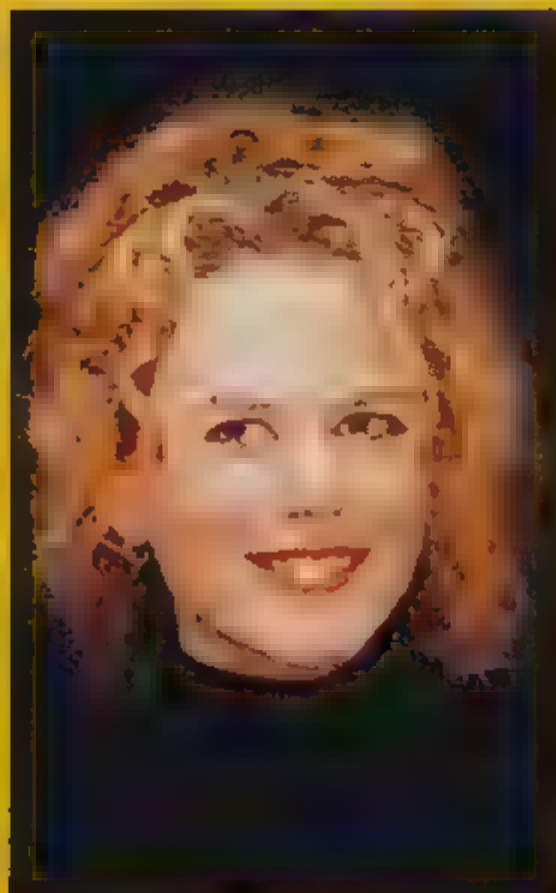
Którędy na Księżyc

Przecież prędzej czy później będziesz chciał zobaczyć, jaki widok rozciąga się z twojej posiadłości. Będziesz więc musiał zarezerwować sobie miejsce w promie kosmicznym, który cię tam zabierze. Co prawda, jeszcze nikt nie organizuje lotów w kosmos dla prywatnych osób, ale być może już za kilka lat wycieczki na Księżyc będą na porządku dziennym. Wyobraź sobie tylko, jakie wtedy powstaną gigantyczne kolejki! Żeby uniknąć straty czasu, możesz już teraz zarezerwować bilety na prom kosmiczny. Niestety, najbliższe biuro



Wycieczkę na Księżyc można odbyć nie ruszając się z domowego fotela. Wystarczy posłuchać płyty „Dark Side Of The Moon” zespołu Pink Floyd

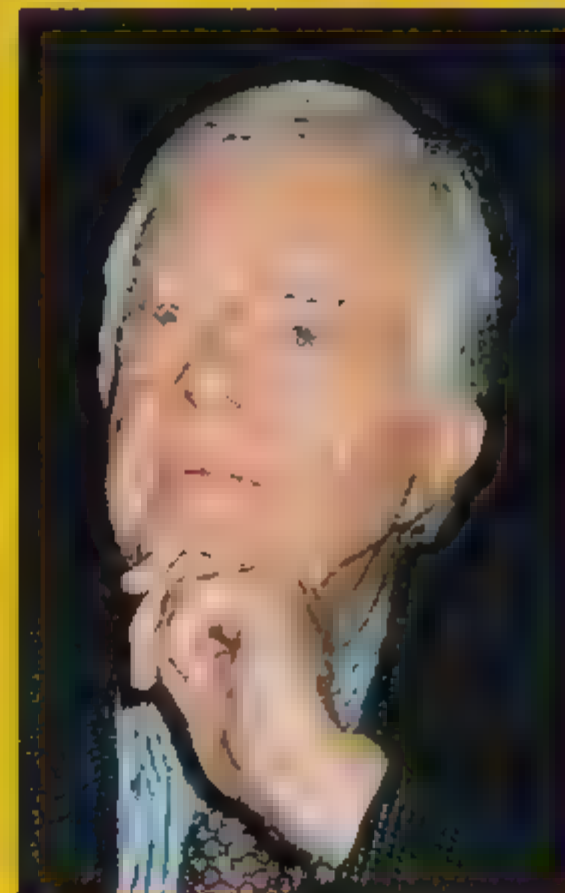
Sławni i bogaci na Srebrnym Globie



Nicole Kidman
Nicole dostała od swojego ukochanego „gwiazdkę” z nieba. Tom Cruise kupił jej kawałek Księżyca



Tom Hanks
Po tym, jak Tom zagrał w filmie „Apollo 13”, postanowił zainwestować w działkę na Księżycu



Jimmy Carter
Jako prezydent USA nadzorował program badań kosmicznych. Jak stwierdził, chętnie odwiedziłby Księżyc



Meg Ryan
Meg nie ma ostatnio szczęścia w miłości. Być może na księżycowej działce pozna miłego chłopaka



Harrison Ford
Jako Han Solo walczył w kosmosie ze złem. Twierdzi, że swojej działki będzie strzegł równie pilnie

Historia genialnego kupca

Kiedy po raz pierwszy słyszy się o sprzedawaniu działek na Księżycu, od razu powstaje pewne pytanie. Kto może handlować kawałkami Srebrnego Globu? Czyżby do ziemskiego handlu przyłączyli się przedstawiciele innej cywilizacji?

Odpowiedź na to pytanie niestety nie jest oryginalna. Otóż w roku 1984

do urzędu w San Francisco wszedł Amerykanin Dennis Hope. Wyszedł jako właściciel powierzchni Księżyca. Oczywiście pojawia się wątpliwość, czy można ot tak kupić sobie jakieś ciało niebieskie. Reguluje to specjalne rozporządzenie ONZ z roku 1967, powszechnie znane jako „Space Treaty”. Artykuł drugi tego dokumentu

mówi: „Miejsca znajdujące się poza Ziemią, w tym Księżyc, nie mogą poprzez ogłoszenie ich podległości, ani w żaden inny sposób stać się częścią jakiegokolwiek narodu”. Dennis ma na ten temat własne zdanie: „Artykuł 2 mówi, że Księżyc nie może należeć do żadnego narodu. Nie ma tam ani słowa o osobach prywatnych. Jest to luka w ustawie, którą ja wykorzystałem”. ONZ próbowało załatać tę dziurę w prawie poprzez kolejne rozporządzenie z 1984 r., w którym zabraniano posiadania ciał niebieskich również osobom prywatnym, ale

podpisało je tylko sześć spośród 185 krajów członkowskich.

Dennis postanowił podzielić powierzchnię Księżyca i sprzedawać poszczególne fragmenty każdemu zainteresowanemu. Ponieważ nie ma tam zbyt wiele surowców mineralnych i innych naturalnych bogactw, nikt nie protestuje. Do tej pory udało się sprzedać ponad 50000 działek. Wśród kupujących znalazło się m.in. dwóch byłych prezydentów USA: Ronald Reagan i Jimmy Carter. Oprócz nich jeszcze około czterysta sławnych osób posiada własny kawałek Księżyca. Cena jednej działki to około 16 dolarów! Za takie pieniądze kupuje się teren wielkości Manhattanu. Każdy kupujący otrzymuje certyfikat własności oraz specjalną kartę, na której podane są współrzędne działki. Dennis Hope uważnie pilnuje, aby żaden kawałek nie został sprzedany dwa razy. Wszystkie sprzedane parcele znajdują się po widocznej z Ziemi stronie Księżyca, dzięki czemu w bezchmurną noc można obejrzeć swoją

własność przez teleskop. Pod internetowym adresem: www.lunarem-bassy.com każdy może zarezerwować dla siebie kawałek nieba (działki na Księżycu, Marsie, Wenus, księżycu Jupitera).

Działki sprzedawane przez Dennisa są olbrzymie.

Dlatego też w Internecie powstały specjalne firmy księżycowe, które załatwiają swoim klientom mniejsze parcele. Na terenie o wielkości choćby jednej dziesiątej działki proponowanej przez właściciela Księżyca i tak spokojnie można by zmieścić 100 boisk. Prawo amerykańskie faktycznie

Najważniejsze to mieć pomysł! Dennis Hope (po pr.) wykorzystał lukę w prawie

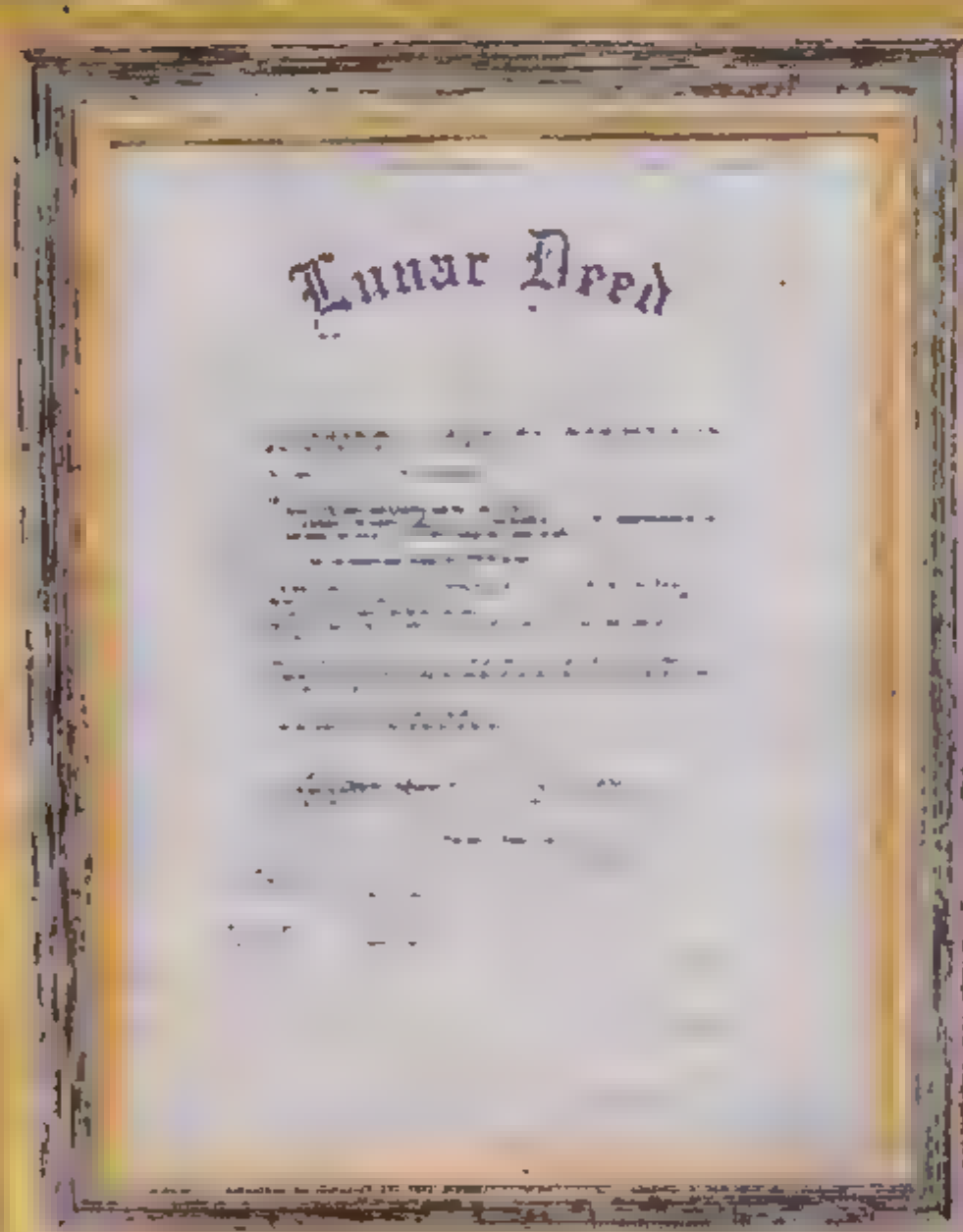


pozwała Dennisowi na dokonywanie podobnych operacji. Pojawia się jednak pytanie: czy wystarcza ono do tego, żeby ktoś mógł zostać właścicielem Księżyca? Pomimo tego, że to Amerykanie jako pierwsi tam stanęli, a on był pierwszym, który wpadł na pomysł posiadania Księżyca, Dennis nie chce korzystać jedynie z prawa pierwszeństwa i stara się zalegalizować zakup Srebrnego Globu. Dokumenty uzasadniające jego roszczenia do powierzchni Księżyca wysłał do urzędów kilku państw, a także do ONZ. Do tej pory jednak nikt nie przystał mu na żadnej oficjalnej odpowiedzi.

Nie należy sądzić, że Dennis dzięki zarządzaniu Księżycem stał się od milionerem. Łątwo jest policzyć, że 50 tys. działek razy 16 dolarów podzielone przez 19 lat, to wcale nie są kosmiczne pieniądze.

Na pierwszy rzut oka to normalny globus. Przedstawia jednak Księżyc

Tak właśnie wygląda umowa, potwierdzająca zakup kawałka ziemi na Księżycu. Oprawiona w ładną ramkę, może na razie służyć jako ozdoba pokoju gościnnego lub biura



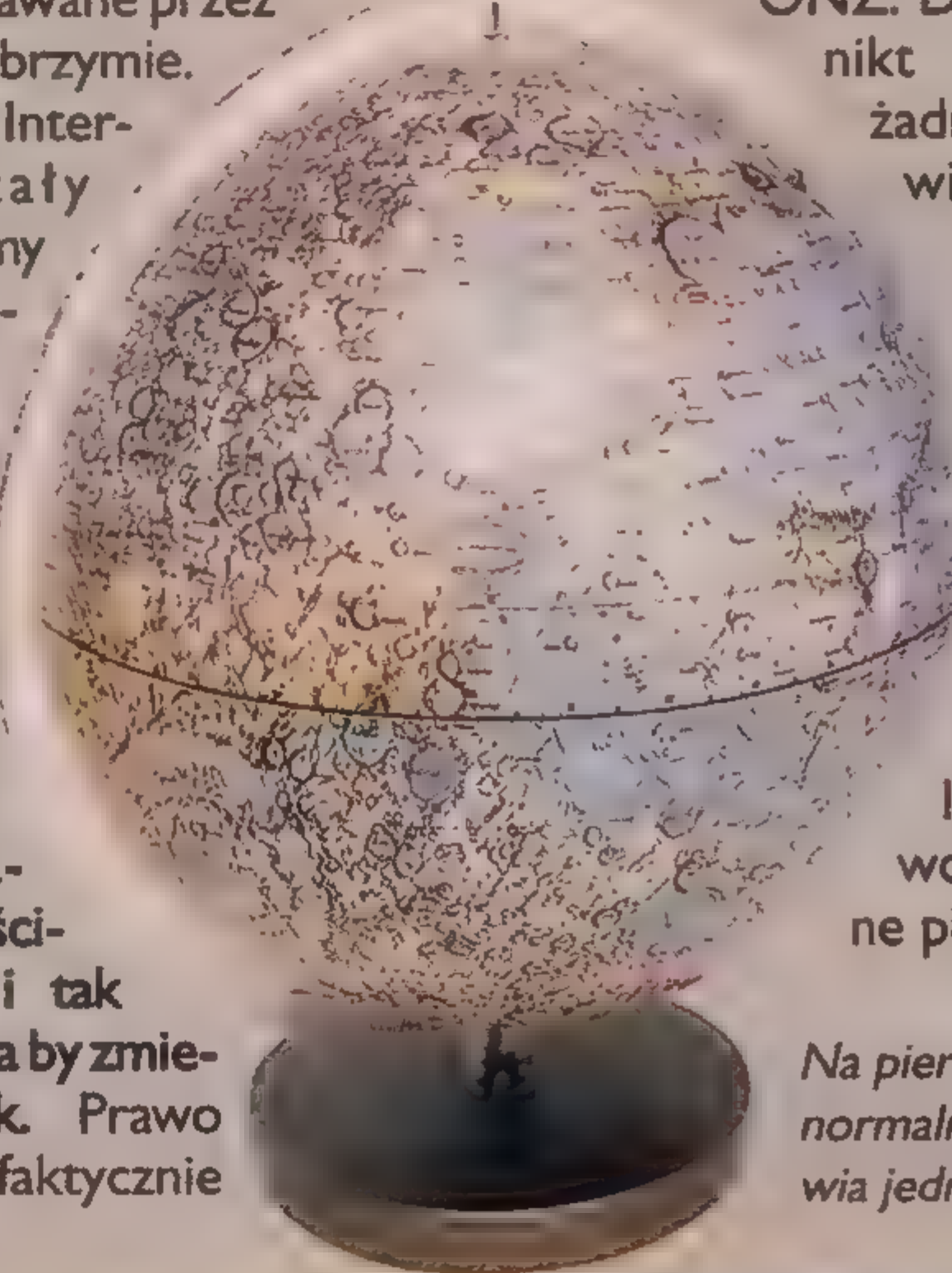
podróży kosmicznych, to biuro Thomasa Cooka z siedzibą we Frankfurcie nad Menem. Co prawda to dość daleko (środkowo-zachodnia część Niemiec), ale czego nie robi się dla spełnienia marzeń!

Zanim jednak wyruszysz w upragnioną podróż na Księżyc, powinieneś zaopatrzyć się w przewodnik dla księżycowych turystów. W końcu nie chcesz chyba nieopatrnie wtargnąć na działkę, np. Harrisona Forda? Wycieczkowicze z Polski niestety nie są w najlepszej sytuacji. Jeżeli znasz język obcy, możesz skorzystać z przewodnika Wernera Kustenmachera. Autor odpowiada w nim na wszystkie najważniejsze pytania, mogące nasunąć się w trakcie takiej wycieczki. Oczywiście odpowiedzi należy traktować z lekkim przymrużeniem oka, ponieważ autor również nigdy nie odwiedził Srebrnego Globu.

Zanim udasz się na upragniony wypoczynek na swoją działkę, powinieneś wprawić się w odpowiedni nastrój. Świetnie nadaje się do tego np. bardzo dobra płyta „Dark Side of the Moon” zespołu Pink Floyd.



Bez biletu na prom kosmiczny nie dostaniesz się na Księżyc. Chyba, że będziesz chciał zostać pasażerem na gapę



GPS znajdzie cię wszędzie

INFO

GPS kontra GLONASS

Nie tylko Stany Zjednoczone posiadają system nawigacyjny o globalnym zasięgu. Odpowiednikiem GPS jest rosyjski GLONASS. Na początku swej kariery miał on być przeznaczony wyłącznie dla wojska, ale kłopoty finansowe wymusiły jednak jego upowszechnienie. Ma to umożliwić zdobycie środków, które pozwolą skompletować wszystkie z potrzebnych 24 satelitów. W przyszłości istnienie dwóch niezależnych systemów ma umożliwić zbudowanie jeszcze dokładniejszego odbiornika dwusystemowego. Potrzebne jest tylko porozumienie obydwu operatorów, na które niestety w najbliższym czasie się nie zanosi.

Pogoda niestrasza...

Z racji na swoje militarne przeznaczenie GPS-y zwykle posiadają hermetyczne obudowy, zabezpieczające delikatną elektronikę przed wpływem wody, kurzu czy śniegu. Dzięki temu bez obaw można korzystać z urządzenia zarówno na wakacjach w Afryce, jak i podczas zimowego wypoczynku w Alpach. Również pogoda nie ma wpływu na funkcjonowanie GPS. Większy problem mogą natomiast stanowić wszelkie pochłaniające sygnał radiowy przeszkody, położone pomiędzy anteną GPS, a nadajnikiem satelity. Jeśli więc jesteś amatorem-grotołazem, to na nic ci ta cała nowoczesna technika.

Postęp techniczny nieubłaganie wdarł się do wszystkich dziedzin życia. Jeszcze do niedawna jedynie nawigacja była odporna na niepokohamowaną falę komputeryzacji

Jeśli wyznaczałeś kiedyś własne współrzędne geograficzne, wiesz dobrze jaka to żmudna czynność. Aby zrobić to dokładnie, potrzebne są przyrządy astronomiczne, mapy i dużo wolnego czasu. O wyznaczeniu pozycji w pędzącym pociągu można jedynie pomarzyć. Nawet jeśli dysponowałbyś współrzędnymi wyjściowymi, kompasem i prędkościomierzem, to i tak zabraknie ci czasu na obliczenia. Podobne problemy mieli także amerykańscy wojskowi. Aby pomóc w ich rozwiązaniu, opracowano Global Positioning System – Globalny System Pozycyjny – w skrócie GPS. Dzięki niemu można bardzo precyzyjnie określić swoje położenie, tzn. szerokość i długość geograficzną oraz wysokość nad poziomem morza. Pierwsze projekty systemów

nawigacyjnych wykorzystujących satelity pojawiły się pod koniec lat 70-tych. Na ich realizację trzeba było jednak poczekać ponad 5 lat. Wtedy rozpoczęto budowę systemu NAVISTAR – GPS armii amerykańskiej. W pełni ukończono go stosunkowo niedawno, bo dopiero w 1995 roku. Stosowano go jednak już znacznie wcześniej. Prawdziwy chrzest bojowy przeszedł podczas wojny w Zatoce Perskiej w 1991. Walczący tam Amerykanie posiadali ponad 5000 odbiorników. Montowano je

w samolotach, czołgach i na statkach. To właśnie dzięki nim żołnierze nie pogubili się na pustyni i pokonali wojska Saddama. Obecnie prowadzi się starania, aby każdy z żołnierzy dysponował własnym, nie wiele większym od komórki, odbiornikiem.

Urządzenia GPS oddają także nieocenione usługi w kartografii, geodezji i transporcie. Ich ciągle wzrastająca popularność powoduje, że stają się coraz mniejsze i lżejsze, a przede wszystkim tańsze. Obserwując ogromne rozpowszechnienie telefonów komórkowych, można mieć nadzieję, że wkrótce odbiorniki GPS staną się równie popularne. Ich rozpowszechnienie znacznie ułatwiłoby nam wszystkim życie.

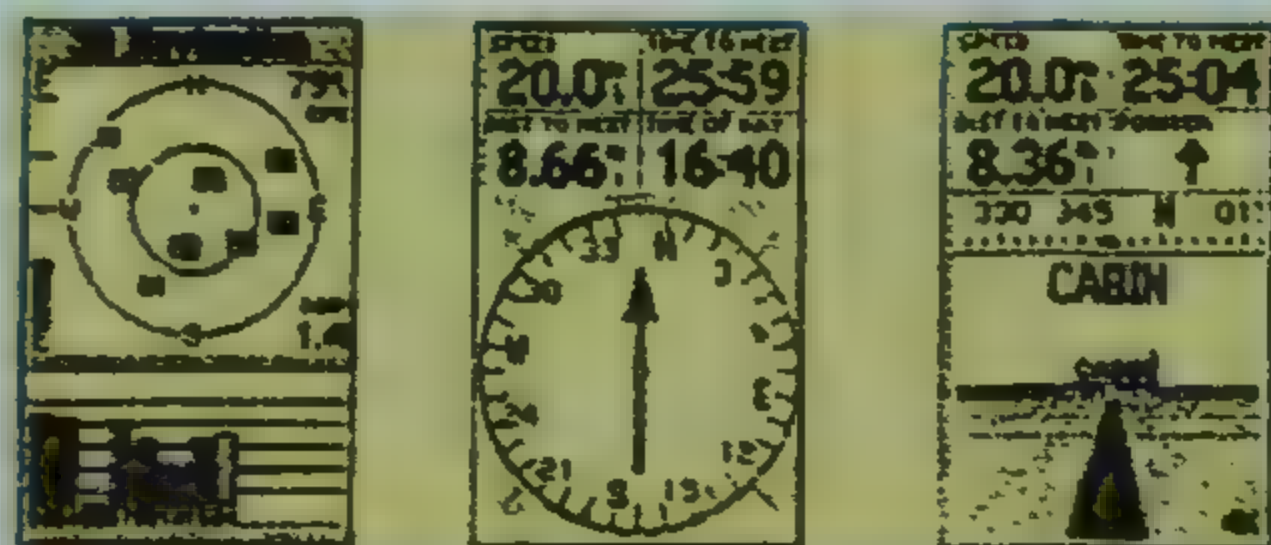
Oprogramowanie

Okazuje się, że nie tylko komputer bez oprogramowania stanowi jedynie elegancki gadżet. To samo dotyczy także GPS-ów, które w wersji standardowej potrafią tylko mniej lub bardziej precyzyjnie określać położenie. Pełnia ich możliwości ujawnia się dopiero po wczytaniu dodatkowego (i co ważniejsze – drogiego) programu. Producenci oferują wiele niestandardowych aplikacji.

• **MAPA ŚWIATA** jest czymś w rodzaju komputerowego atlasu świata. Dzięki niemu możemy przeglądać mapę dowolnego regionu, a następ-

nie, utworzywszy zestaw wybranych map, przesłać je do urządzenia GPS. • **DODATKOWE MAPY PAŃSTW** zawierają dużo bardziej precyzyjne informacje, np. przebieg dróg, autostrad, linii kolejowych. Poza tym znajdziesz tu dokładne mapy miast, na których zaznaczono między innymi: urzędy, lotniska, dworce kolejowe, muzea, itp.

Oczywiście należy pamiętać, że nie wszystkie GPS-y pozwalają na doczytywanie oprogramowania. Poza tym na rynku brakuje jeszcze programów z dokładnymi mapami Europy Centralnej i Polski.



Wyświetlacz urządzenia pokazuje całe mnóstwo pożytecznych danych: stan satelitów, kompas, położenie czy kierunek ruchu



Ten model odbiornika GPS świetnie nadaje się do wykorzystania w samochodzie. Zamocowany na desce przy kierownicy pomoże odnaleźć drogę



Dysponując danymi z systemu satelitarne- go można dokładnie określić położenie każdego obiektu, znajdującego się na naszej planecie

Jak to wszystko działa?

System NAVISTAR składa się z trzech segmentów: satelitarne- go, kontroli i użytkow- nika. Część sateli- tarną tworzą 24 satelity umiesz- czone na wyso- kości 20200 km. Gdyby nie ta odległość, to z dowolnego punktu Ziemi mógłbyś dojrzeć przynajmniej pięć z nich. Każ- dy satelita ma na swoim pokładzie 4 zegary atomowe, korygujące po- prawność wysyłanego sygnału z do- kładnością do ułamków sekundy. Obecnie nie znamy dokładniejszego sposobu pomiaru czasu. Każdy sate- lita wysyła specyficzny dla siebie sygnał identyfikacyjny. Część odpo-

wiedzialna za kontrolę to 5, rozrzu- conych po całym świecie, stacji sprawdzających czy satelity przypad- kiem nie zboczyły z kursu. Segment użytkownika to po prostu ludzie po- siadający odbiorniki. Korzystając z sygnałów wysyłanych przez sateli- ty wyznaczają one pozycję, wyso- kość na której się znajdujesz, prę- dkość oraz bardzo dokładny czas. Do pełnego odczytu tych czte- rech wartości potrzebne są tylko cztery satelity, pozostałe wpływają na dokładność odczytu. Istnieją dwa podstawowe rodzaje odbiorników GPS: wojskowe i cywilne (różnią się częstotliwością, na której pracują). Te które możesz nabyć w sklepie mają celowo wprowadzony błąd, ograni- czający ich dokładność do ok. 100 m. Ma to uniemożliwić zastosowanie ogólnie dostępnych odbiorników do celów wojskowych czy terrory- stycznych. Korzystając z odbiornika wojskowego można określić swoją pozycję z dokładnością do kilku me- trów. Niestety, nie jest tak prosto zostać jego właścicielem.

GPS i samochody

Najpopularniejszym motoryzacyj- nym zastosowaniem nawigacji satelitarnej są systemy śledzenia po- jazdów. Jeśli zdecydujesz się zabez- pieczyć swój samochód w taki sposób, firma do której się zwrócisz, zamontuje w nim odbiornik GPS po- łączony ze specjalnym telefonem ko- mórkowym. Gdy ktoś ukradnie ci Twoje ukochane auto wystarczy, że zadzwonisz do centrali zarządzającej, a jej pracownik połączy się z odbior- nikiem GPS aby odczytać jego współrzędne geograficzne. Po ich otrzymaniu określi miejsce posto- ju auta z dokładnością do kilku metrów. Teraz trzeba już tylko

zawiado-

nić policję, gdzie znajduje się samo- chód. Oczywiście takie urządzenia są dosyć drogie, więc raczej nie ma sensu instalować ich w piętnastoletnim maluchu... Coraz częściej systemy na- wigacji satelitarnej w samochodach montuje się seryjnie, łącząc je z elek- tronicznymi mapami. Sterujący cało- ścią komputer wyświetla kierowcy na niewielkim monitorze, umieszczony- m na desce rozdzielczej, zaplano- waną trasę lub odległość od celu podróży. W przyszłości planuje się zastosowanie GPS do automatyczne- go sterowania samochodami. Wy- obraź to sobie: wsiadasz, podajesz adres, a resztą zajmuje się wyłącznie komputer. To rozwiązanie nie spodo- ba się jednak ludziom lubiącym same- mu prowadzić samochód!

Podręczna mapa

Najnowsze modele GPS oferują znacznie więcej funkcji, niż tylko proste określanie położenia użytkownika. Do dyspo- zycji masz też np. bardzo dokładne mapy poszcze- gólnych krajów, wraz z za- znaczonymi szlakami komu- nikacyjnymi, liniami kolejow- ymi, miastami czy nawet rzekami i jeziorami. Dla osób, które spędzają wiele czasu jeżdżąc po stałych tra- sach (np. kierowcy autobu- sów wycieczkowych czy TIR- ów) przydatne może być za- pisywanie w pamięci urzą- dzenia kilku dróg. Od tego momentu urządzenie samo będzie infor- mowało, np. na którym skrzy- żowaniu należy skręcić.

Ulica po ulicy...

Inną przydatną funkcją jest możliwość wprowadzenia do urządzenia szcze- gółowych danych dotyczących np. miasta, w którym przebywasz. Dzięki temu GPS zamienia się w bardzo do- kładną mapę, pokazującą nie tylko na- zwy czy numery ulic, ale i nazwy instytucji mieszczących się w danym gmachu, a nawet numery telefonów czy kod pocztowy!

Ogromne możliwości

Dzięki wykorzystaniu złącza RS232, niektóre GPS potrafią współpraco- wać z komputerem. Korzystając z czytnika CD-ROM w twoim PC oraz specjalnych płyt z oprogramo- waniem możesz „nauczyć” GPS no- wych funkcji lub wczytać do jego pa- mięci dodatkowe mapy, przebieg dróg i inne dane. Możesz też doda- wać własne informacje do standar- dowych map, np. lokalizacje stacji benzynowych lub moteli przy trasie, którą jeździsz.



To też jest GPS! Kolorowa obudowa kryje całkiem poważne urządzenie

GARMIN

MapSource

CLICK!

59

Poznaj Świat

nie ruszając się z domu

Zdobywanie wiedzy nie zawsze przychodzi łatwo. Najczęściej odbywa się to w szkole pod czujnym okiem srogięgo nauczyciela. Bywa też tak, że pracownie szkolne są niewystarczająco zaopatrzone i pewne eksperymenty są niemożliwe do wykonania. Programy z serii POZNAJ ŚWIAT to wspaniały pomysł na pogłębianie wiedzy w domu przed komputerem. Seria jest przeznaczona dla młodego odbiorcy (7-11 lat), ale z pewnością spodoba się również starszym graczom. W każdym z zestawów zatytułowanych MATERIAŁY I SUBSTANCJE, PRZYRODA I MY, SIŁY I ENERGIA znajduje się ponad 150 pytań, 40 minut animacji, 2 godziny dźwięku. **Dzięki MATERIAŁOM I SUBSTANCJOM** znajdziesz odpowiedzi na pytania z czego jest dana rzecz zrobiona, dlaczego pewne przedmioty pływają, a inne toną. Program w bardzo prosty i przy-



Seria Poznaj świat składa się z kilku programów edukacyjnych

stępny sposób uczy jak korzystać z rozmaitych materiałów, z którymi masz do czynienia każdego dnia. Jeśli masz wątpliwości, jak zbudować kompas, jaki ciężar wytrzyma drewniana listwa, jak zachowują się pewne substancje pod wpływem temperatury, gazów lub płynów, po prostu włącz program i sam się przekonaj. Kolejny program z serii PRZYRODA I MY przedstawia otaczające cię zjawiska atmosferyczne i świat przyrody. Będziesz miał też okazję przyjrzeć się budowie ludzkiego ciała, poznać jak zasadzić roślinkę oraz dbać o zdrowie. Możesz dzięki temu zostać badaczem przyrody i wyjaśnić tajemnice życia.

SIŁY I ENERGIA to wyprawa w świat nauki. Poznałeś już zasady działania domowych urządzeń, dowiedziałeś się wiele ciekawych rzeczy o świecie biologii, a teraz czas na fizykę. Program pozwoli ci zrozumieć różne zjawiska, przeprowadzać eksperymenty naukowe, obserwować i badać. Dowiesz się również na jakiej zasadzie działa zegar słoneczny, czy w przestrzeni słonecznej słychać dzwonek budzika, jaka jest temperatura wewnątrz słońca i wielu innych ciekawych rzeczy. Programy z serii POZNAJ ŚWIAT to bardzo dobry sposób na „oswojenie” nauki. Sprawiają, że staje się ona prawdziwą przyjemnością.

Cena: 99 zł

Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80

Wymagania sprzętowe: PC, 486 DX, 12 MB RAM

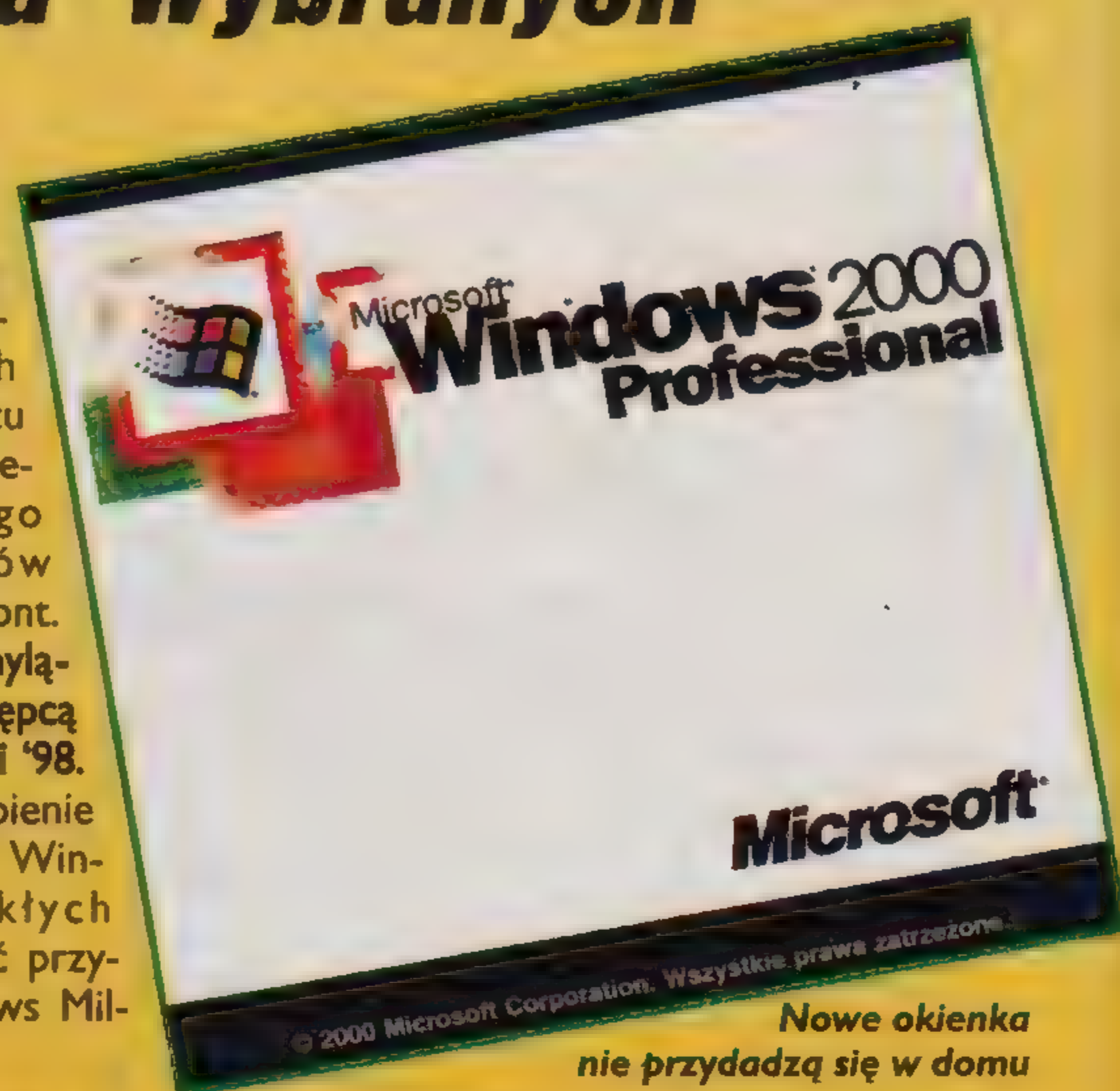
OCENY PROGRAMÓW:

4

Windows 2000

tylko dla wybranych

W nowe Milenium z nowym systemem – taka myśl wydaje się przyswiecać firmie Microsoft. Po kilku zmianach terminu premiery, w końcu miała miejsce oficjalna prezentacja najnowszego dziecka programistów z amerykańskiego Redmont. Windows 2000, mimo mylącej nazwy, nie jest następcą popularnych okienek '95 i '98. Jego zadaniem jest zastąpienie lekko przestarzałych już Windows NT. Dla zwykłych użytkowników ma zostać przygotowana wersja Windows Milenium Edition.



Nowe okienka nie przydadzą się w domu

Dla kogo nowy system?

Microsoft przygotował kilka wersji swojego nowego produktu, różniących się przeznaczeniem oraz, co jest oczywiste, ceną. I tak Windows 2000 Professional przeznaczony jest do zastosowań biznesowych, a także komputerów przenośnych. Wersje Windows 2000 Server oraz Advanced Server zalecane są dla komputerów pracujących jako serwery. Dla najbardziej wymagających użytkowników, takich jak np. olbrzymie firmy, Microsoft przygotował Windows 2000 Datacenter Server.

Po swoim poprzedniku nowa wersja odziedziczyła bardzo wysoką stabilność i bezpieczeństwo pracy. Mówiąc prościej, komputer będzie rzadziej się zawieszał, a błąd jednego programu nie spowoduje już konieczności restartu. To bardzo ważne, zwłaszcza dla takich instytucji, jak banki i urzędy, gdzie nawet drobna awaria sprzętu powoduje ogromne zamieszanie. Inną przydatną funkcją nowego systemu jest obsługa technologii „Plug and Play”. Windows 2000 potrafi wykryć nowe urządzenie i zainstalować odpowiedni sterownik.

Do zabawy się nie nadaje...

Jeśli jednak chciałbyś zainstalować nowy system w swoim PC, stanowczo ci odradzamy. Co prawda na pierwszym rzut oka

nie dostrzeżesz większych różnic, w porównaniu np. do Windows '98, ale większość twoich ulubionych gier nie da się uruchomić! Wersja 2000 nie posiada bowiem najnowszych sterowników Direct X, używanych przez gry i programy multimedialne. Możesz mieć także problemy z funkcjonowaniem karty muzycznej lub graficznej, gdyż nie wszyscy producenci zdążyli już przygotować odpowiednie sterowniki. Na słabszych komputerach nowy Windows może po prostu nie działać. Minimalne wymagania to podobno Pentium II 266MHz i 32 MB RAM, ale chyba wszyscy pamiętają jeszcze problemy z Windows '95, które nie chciały dobrze funkcjonować w sugerowanej minimalnej konfiguracji.

Poczekamy – zobaczymy

Mimo ogólnego entuzjazmu, zwłaszcza ze strony autorów Windows 2000, minie zapewne sporo czasu, zanim zagości on na dobre w komputerach. Jednak dla większości posiadaczy domowych PC, nie jest to aż tak istotne. Wszyscy czekają z niecierpliwością na następcę Windows '98. Niestety, nie jest również pewne, czy milenijna wersja pojawi się w zapowiadany terminie (w czerwcu tego roku). Na pewno jednak powstanie obydwu produktów zmusi wielu użytkowników do kosztownej modernizacji sprzętu, bo – jak pokazuje życie – programiści bardzo lubią nam pokazywać, że każdy komputer może być za słaby.

Najnowszy Windows wymaga wydajnego komputera. I pomyśleć, że kilka lat temu jedna ze znanych postaci świata komputerowego twierdziła, iż 640 kB pamięci to aż za dużo...



8 MARZEC
ŚRODA
DZIEŃ KOBIEĆ
Dziś wygrasz

6-19 marca Super Konkurs!

LOSOWANIE NAGRÓD JUŻ 31 MARCA

Kup jedną z tych gier!!

Wygraj NIE TYLKO DLA SIEBIE!

109.-

119.-

1 dwuosobowa wycieczka do Tunezji!

2 kolacja dla 2 osób w restauracji NAUTILIUS

109.-

109.-

2 super firmy CASIO

99.-

109.-

10 dwuosobowych zaproszeń do kina

99.-

129.-

60 innych nagród!

SPONSORZY

Czy pamiętasz o 8 MARCA (dzień kobiet)? Mamy dla Ciebie kilka dodatkowych dni, wartych zaznaczenia w kalendarzu. Od 6 do 19 marca specjalne dni dla graczy! We wszystkich dobrych sklepach z grami komputerowymi będziesz mógł kupić taniej super gry. Dodatkowo czeka na Ciebie szansa na wygraną atrakcyjnej nagrody. I wcale nie musisz być zaciętym graczem!

CLICK!, IPS i MIRAGE dają Ci szansę na sprawienie przyjemności sobie i jeszcze komuś bliskiemu. Specjalna promocja na gry DELTA FORCE 2, MIGHT & MAGIC VII, NOX, SEGA RALLY 2, SIMS, THEME PARK WORLD, TIBERIAN SUN, TOMB RAIDER 4. Kup taniej, zagraj i spróbuj wygrać jedną z licznych nagród!

CZEKAJĄ NA CIEBIE WSPANIAŁE NAGRODY:

WYCIECZKA dla 2 osób (Tunezja, hotel ***/**** z wyżywieniem)

Kolacja we dwoje w restauracji NAUTILUS JAGIELSKIEGO

Dwa wysokiej klasy ZEGARKI CASIO FORESTER

ZAPROSZENIE dla dwóch osób do kina SILVER SCREEN (lub dowolnego innego) - 10 szt

60 NAGRÓD SPECJALNYCH (koszulki, gry, mousepady)

ZASADY KONKURSU SĄ PROSTE:

W sieciach salonów z grami (EMPIK, VOBIS, MEDIAMARKT, EXTRAPOL) i innych dobrych sklepach znajdziesz nasze plakaty oraz stoiska z wymienionymi grami i specjalnymi kuponami konkursowymi. Jeżeli już kupisz jeden z programów, wypełnij kartę pocztową, odpowiedź na proste pytanie i wyślij kartę pocztą na adres podany na kuponie, nie później niż do **25.03.2000**. Losowanie nagród 31.03.2000.

CLICK! ♦ IPS ♦ MIRAGE

zapraszają do dobrych sklepów komputerowych i życzą szczęścia w losowaniu!

FAKTY i PLOTKI

● Cavedog częściowo zamknięty!

Firma Cavedog z powodu strat finansowych została częściowo zamknięta. W chwili obecnej do kosza zostały wyrzucone wszystkie projekty prócz Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague oraz Good & Evil. Cała reszta trafiła do śmietnika. Nie wiadomo, czy projekty zostaną kiedykolwiek reaktywowane. Aktualnie powyższe dwa produkty (ze względu na zaawansowanie prac) są powoli kończone. Czy zostaną jednak wydane?

● **Mania Matrixa ogarnia świat** Mania na punkcie filmu Matrix sięga powoli zenitu. Już w chwili obecnej w produkcji jest unikalna kolekcja figurek bohaterów z tego filmu. Neo (Keanu Reeves), oraz Trinity (Carrie-Anne Moss) są dostępni w matrixowych kostiumach i mają wysokość dwunastu cali. Figurki są starannie wykonane i ręcznie malowane. Kto będzie następny?

● **Sierra atakuje wodatkami** Sierra Studios wyszło z założenia, że należy zbombardować swoich fanów serią dodatków do swoich największych produkcji. W chwili obecnej kończone są prace nad pakietem rozszerzającym Faraona pt. Cleopatra (dystrybutor zapowiada, że dodatek też będzie lokalizowany) oraz dodatek do Homeworldu, noszącego podtytuł Cataclysm. Obydwa produkty powinny ukazać się na rynku do wakacji tego roku.

● Call to Power 2 vs Civilization III

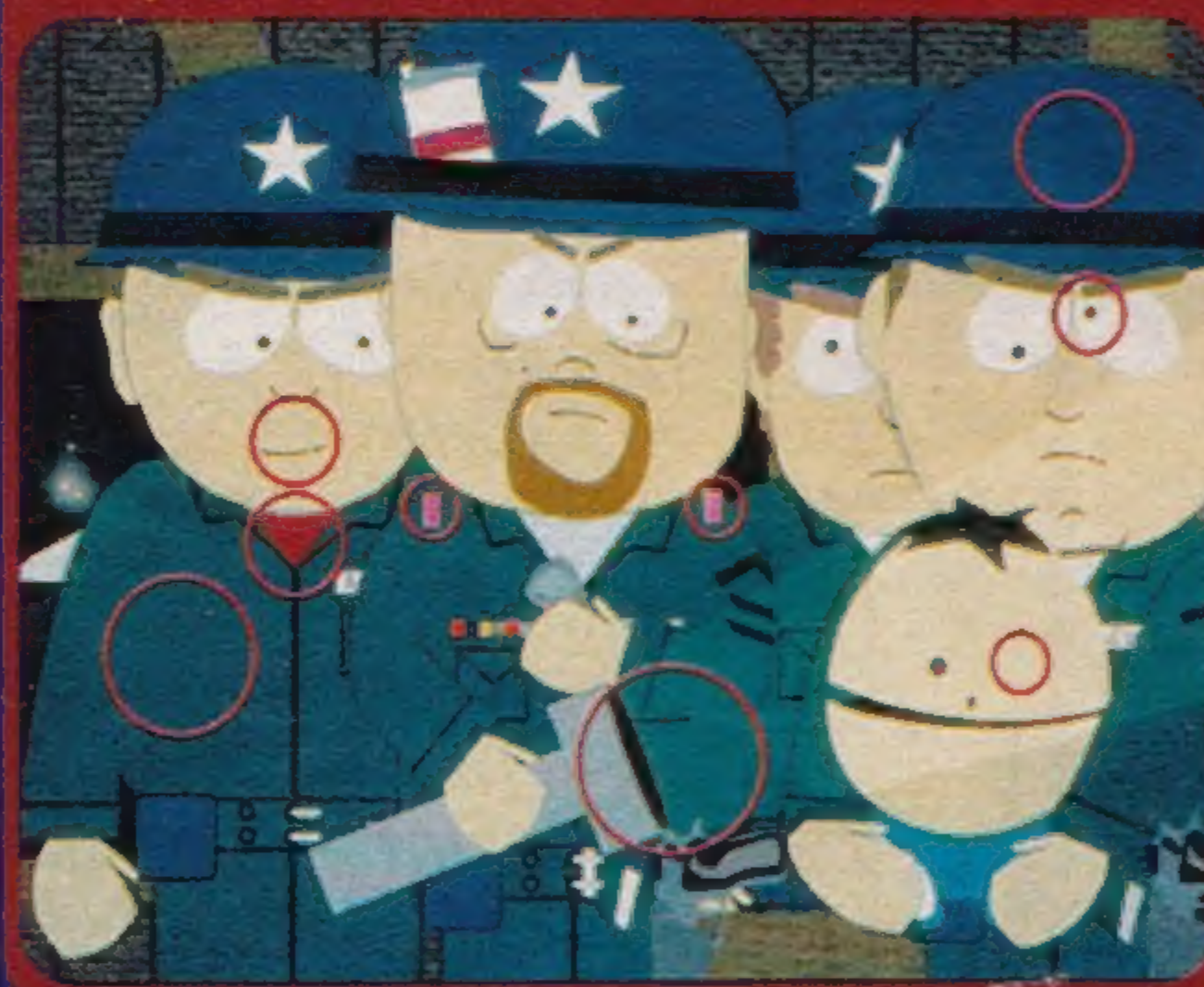
Już niedługo rozegra się wielki pojedynek pomiędzy Activision, a Microprose (czyli Hasbro). Obie firmy planują jesienią tego roku wydać najnowsze części kultowej Civilization Sida Meiera. Plotki głoszą, jakoby Sid pomagał Microprose w pracach nad trzecią częścią Civilization. Kto więc zwycięży pojedynek? Ojciec, czy naśladowca? O tym przekonasz się już jesienią.

● **Blair Witch Project - The Game** Play-It poinformował, że jedna z firm, których jest dystrybutorem, pracuje obecnie nad adaptacją komputerową jednego z najbardziej przerażających filmów grozy - Blair Witch Project. Gra ma pracować na silniku gry Nocturne (horror, nawiązujący klimatem do serii Alone In The Dark). Jak na razie nie wiadomo, kiedy gra ujrzy światło dzienne i czy będzie tak samo straszna jak świetny film.

● **UbiSoft inwestuje w konsole** Francuska firma Ubi Soft uważa, że przyszłość gier leży w konsolach. Dlatego właśnie zamierza powoli skupiać się na produktach przeznaczonych na taką platformę. W chwili obecnej plany wydawnicze obejmują takie platformy jak Playstation 2, X-Box (konsola Microsoftu), czy Dreamcast. Na razie nie mówi się o zamknięciu działu gier na PC.

Rozwiązania konkursów ze str. 53

SOUTH PARK podobne obrazki



MOZAIKA CLICK!



CLICK! REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwicz

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwicz

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny),
Piotr Młyński (sekretarz redakcji),
Andrzej Cwalina

Graficy:
Jacek Goliatowski, Dorota Kaleta, Marek Janowski, Elżbieta Król, Piotr Kłos

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz, Piotr Nowakowski, Maciej Reczek, Przemysław Szykora, Rafał Werczyński

Druk:

H. Bauer Sp. z o.o.

al. Stanów Zjednoczonych 53,
04-028 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Nagrodę za TOP 20
otrzymuje Łukasz Wysoczański
za oryginalny sposób zagłosowania

CLICK!

2 KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia
do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do końca marca

WIRTUALNY ŚWIAT

Tylko z CLICKIEM! każdą z dwóch wspa-
niałych gier możesz kupić ze zniżką
10 zł! Wysyłka gratis!

Anno 1602 PL 99 zł 89 zł ☐

Rollercoaster Tycoon 69 zł 59 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata
przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym)
na kartce pocztowej - koniecznie naklej
kupon! - i wyślesz ją na adres: Wirtualny
Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E
03-301 Warszawa

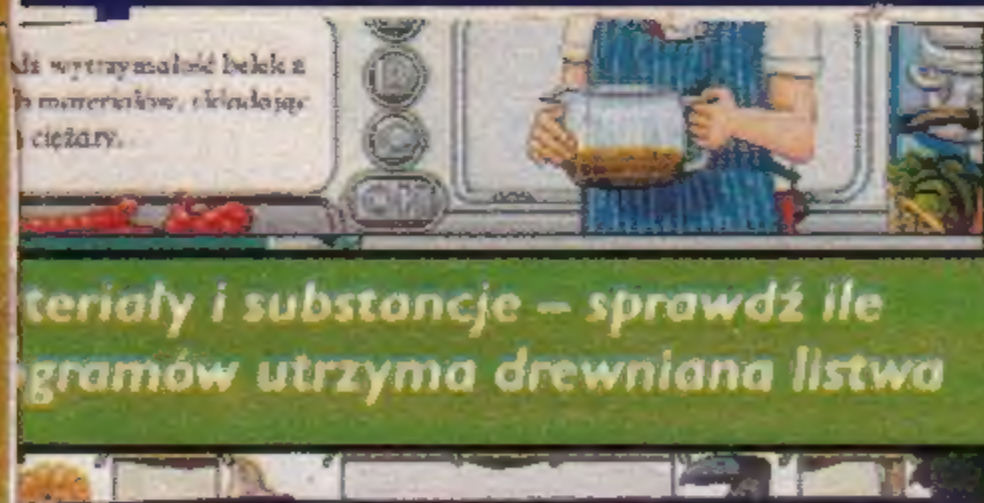
Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni.
Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę
na umieszczenie swoich danych w bazie
firmy Wirtualny Świat oraz ich
przetwarzanie do celów marketingowych.
Firma ta oświadcza, że w/w dane będą
wykorzystywane wyłącznie przez nich.

Tylko z CLICKIEM! wiele
wspaniałych gier, których
dystrybutorem jest firma
MIRAGE, możesz kupić ze zniżką 10 %!

MIRAGE

Kupon można zrealizować osobiście
w siedzibie firmy MIRAGE, ul. Obrońców
2C, 03-933 Warszawa. Możesz także
zrealizować go drogą pocztową
(opłata przy odbiorze, za zaliczeniem
pocztowym). W tym celu wycięty kupon
naklej na kartkę pocztową, wpisz jaką
chcesz grę i podaj swój dokładny adres.
Potem wyślij kartkę na adres: MIRAGE
ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa.
W razie wątpliwości dzwoń tel. (022) 616-
15-51. Ofertę gier możesz sprawdzić
w ogłoszeniach prasowych lub na stronie
internetowej www.mirage.com.pl.

Tu znajdziesz kupony
konkursowe z testów gier!



CLICK! KUPON NA THEOCRACY



CLICK! KUPON NA BLAIR WITCH PROJECT

CLICK! KUPON NA DEMISE

CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ

CLICK! KUPON NA SOUTH PARK

CLICK! KUPON NA XENA

Dzięki za listy! Dostajemy ich z dnia na
dzień coraz więcej. Są one dla nas
prawdziwą kopalnią pomysłów. Dostarczacie
nam bardzo wielu tematów na artykuły.
Dlatego piszcie jeszcze więcej!

Do Redakcji CLICKA!

Bardzo podoba mi się gazeta CLICK!

Chciałbym żebyście napisali coś o grach
DARK COLONY i WORMS ARMAGED-
DON. Chciałbym też, aby było więcej dodat-
ków takich jak świeczące tatuaże lub karty
z bohaterami gier. Mam nadzieję, że spełnicie
moje prośby.

Bartek, Przemków

Redakcja Cześć Bartku,

Recenzja Worms Armageddon PL ukazała
się w CLICKU! 04, natomiast Dark Colony
jest grą starą, a my opisujemy tylko nowości.
Co do dodatków, będziemy starali się dołą-
czać do CLICKA! różne niespodzianki.

Szanowna Redakcjo

Piszę do was ponieważ chciałbym, żebyście
poświęcili chociaż jedną stronę najlepszym
grom sportowym. Poza tym wasza gazeta
bardzo mi się podoba. Chciałbym zapytać czy
kupony na wszystkie pytania konkursowe
można wysłać na jednej kartce pocztowej,
albo w jednej kopercie?

Damian z Kudowy Zdrój

Redakcja Cześć Damianie,

Niestety, gry sportowe nie ukazują się aż tak
często, żebyśmy mogli zrobić stały dział po-
święcony tym grom. Natomiast odpowiedzi
na konkursy możecie wysłać nawet na jed-
nej kartce pocztowej.

Droga Redakcjo

Piszę do was, gdyż wasza gazeta bardzo mnie
zachwyciła. Jest po prostu super! Często szu-
kałem tego typu gazety, w której opisywane
byłyby jakieś fajne gry, programy czy też
sprzęt komputerowy. Żałuję tylko, że w wa-
szej gazecie nie ma dołączonej dyskietki
z prostymi, małymi programami. Rozumiem
oczywiście, że wprowadzenie dyskietki
znacznie podniosłoby cenę tej wspaniałej ga-
zety. Poza tym małym szczegółem gazeta



jest świetna. Oby tak dalej! Czekam już na
następny numer.

Łukasz z Niegowic

Redakcja Cześć Łukaszu,

Dziękujemy za ciepłe słowa. Jak słusznie na-
pisałeś, dyskietka lub CD-ROM podniosłoby
cenę CLICKA!, dlatego na razie ich nie do-
łączamy.

Droga Redakcjo CLICKA!

Piszę do was dlatego, że jeżeli dajecie plaka-
ty, wszystkie są razem. Chciałbym was po-
prosić, żeby każdy plakat był osobno. Wszyst-
kie wasze plakaty podobają mi się, ale muszę
wybrać tylko jeden lub dwa. Więc bardzo
was proszę, żeby każdy plakat był osobno.

Szymon z Wschowa

Redakcja Cześć Szymonie,

Niestety, nie możemy drukować plakatów
tylko po jednej stronie, a drugą zostawić
białą. Ale zawsze możesz co jakiś czas od-
wrócić plakat na drugą stronę.

Cześć!

Moim pierwszym numerem CLICKA! jest
03/00. Bardzo spodobały mi się opisy gier

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS moż-
ecie wygrać grę USAF! Nagrodę rozlosuje-
my wśród osób, które do 16 III 2000
prześlą na adres redakcji kartkę pocztową
z kuponem ze str. 62 i odpowie-
dzią na pytanie: Co oznacza skrót
USAF?

i dział sprzęt. Ale mogłaby się też znaleźć ru-
bryka z dowcipami nadesłanymi przez gra-
czy. Mam do was jeszcze jedną prośbę, aby-
ście mi doradzili jaki mam kupić komputer,
który byłby idealny do gier i do nauki.

Robert z Kobiernic

Redakcja Cześć Robercie,

Dostajemy od naszych czytelników tysiące
listów, jednak nikt nie przysłał nam jeszcze
dowcipów. Sądymy, że masz fajny pomysł.
Czekamy na kawały! Natomiast poradę jak
kupić tani i dobry komputer znajdziesz już
w kolejnym CLICKU!

Ave PC!

Do kupna waszego pisma zachęciła mnie re-
klama w TV. Nie ukrywam, że zachęcająca by-
ła też cena piśmka (podejrzewam, że następ-
ny numer będzie droższy). W CLICKU!
spodobała mi się szata graficzna pisma, duża
ilość konkursów. Według mnie powinniście
zrezygnować ze screenów w tipsach, bo zaj-
mują za dużo miejsca, które mogłoby być spo-
żytkowane na opis gry. Liczę na to, że powsta-
nie coś takiego, jak archiwalia. Fajny pomysł to
giercowa lista przebojów TOP-20. CLICKA!
przeczytałem od dechy do dechy i stwierdzi-
łem, że już się z wami nie rozstanę. Pozdro-
wienia dla całej redakcji.

Łosiu z Rumii

Redakcja Cześć,

Cieszymy się, że spodobało Ci się nasze pi-
smo. Co do tipsów, dając same opisy zanu-
dzilibyśmy czytelników na śmierć, a tak za-
wsze możesz odpocząć oglądając sceny
z gry i poznać, jak dokładnie wpisuje się ko-
dy. Numery archiwalne - na razie nie planu-
jemy ich sprzedaży. Jeżeli zaś chodzi o cenę
- jak widzisz, nie podnieśliśmy jej i w naj-
bliższym czasie nie zamierzamy tego zrobić.

Rozwiązania konkursów z nr. 03/00

Drukarka HP

Odpowiedź brzmi Photo REt

Nagrodę otrzymują Renata i Andrzej Mał-
kowscy z Torunia

The Sims

Odpowiedź brzmi Sim City, Streets Of
Sim City, The Sims i inne

Nagrodę otrzymuje Marek Tomaszewski
z Leszna

Battlezone 2

Odpowiedź brzmi Strategia symulacyj-
na

Nagrodę otrzymuje Bartosz Słezak z Lima-
nowej

Rayman 2

Odpowiedź brzmi Woody i Buzz

Nagrodę otrzymuje Adrian Linka z Krzyża
Wlkp.

Civilization CTP

Odpowiedź brzmi Civilization, Civiliza-
tion 2, Civilization Call To Power

Nagrodę otrzymuje Szymon Nowaczyk
z Dobrego Miasta

Tony Hawk's Skateboarding

Odpowiedź brzmi (pyt. z Drivera) Miami,

San Francisco, New York, Los Angeles

Nagrodę otrzymuje Mateusz Poczwardow-
ski z Bydgoszczy

Planescape Torment

Odpowiedź brzmi Sigil

Nagrodę otrzymuje Piotr Dubas z Zielonej
Góry

Driver

Odpowiedź brzmi Miami, San Franci-
sco, New York, Los Angeles

Nagrodę otrzymuje Przemek Kopyciński
z Jastkowa

Krzyżówka

Odpowiedź brzmi Sim City, Teletran-
smisja, Monitor, Raster

Nagrody otrzymują Artur Szwanc z Pozna-
nia, Krzysztof Bakinowski z Warszawy, Mi-
chał Winklas z Gdańska, Artur Jeliński

z Warszawy, Łukasz Strękowski z Warszawy

Championship Manager 2000

Odpowiedź brzmi Francja

Nagrodę otrzymuje
Michał Kempa z Rudy Śląskiej

Rally Championship

Odpowiedź brzmi Krzysztof Hołowczyc

Nagrodę otrzymuje Paweł Smaga z Lublina

Proste Jest Piękne

Odpowiedź brzmi 4 gry

Nagrodę otrzymuje Ola Wojtasiewicz
z Kutna

Faraon

Odpowiedź brzmi Piramida Cheopsa

Nagrodę otrzymuje Janina Niniena
z Kobiernic

Flanker 2.0

Odpowiedź brzmi Pakt Północno -
Atlantycki

Nagrodę otrzymuje Michał Jezierski
z Olkusza

Final Fantasy 8

Odpowiedź brzmi Squall

Nagrodę otrzymuje Wojciech Bałdo
ze Świdnicy

TOP 20 Nagrodę ufundowała
firma MARKSOFT.

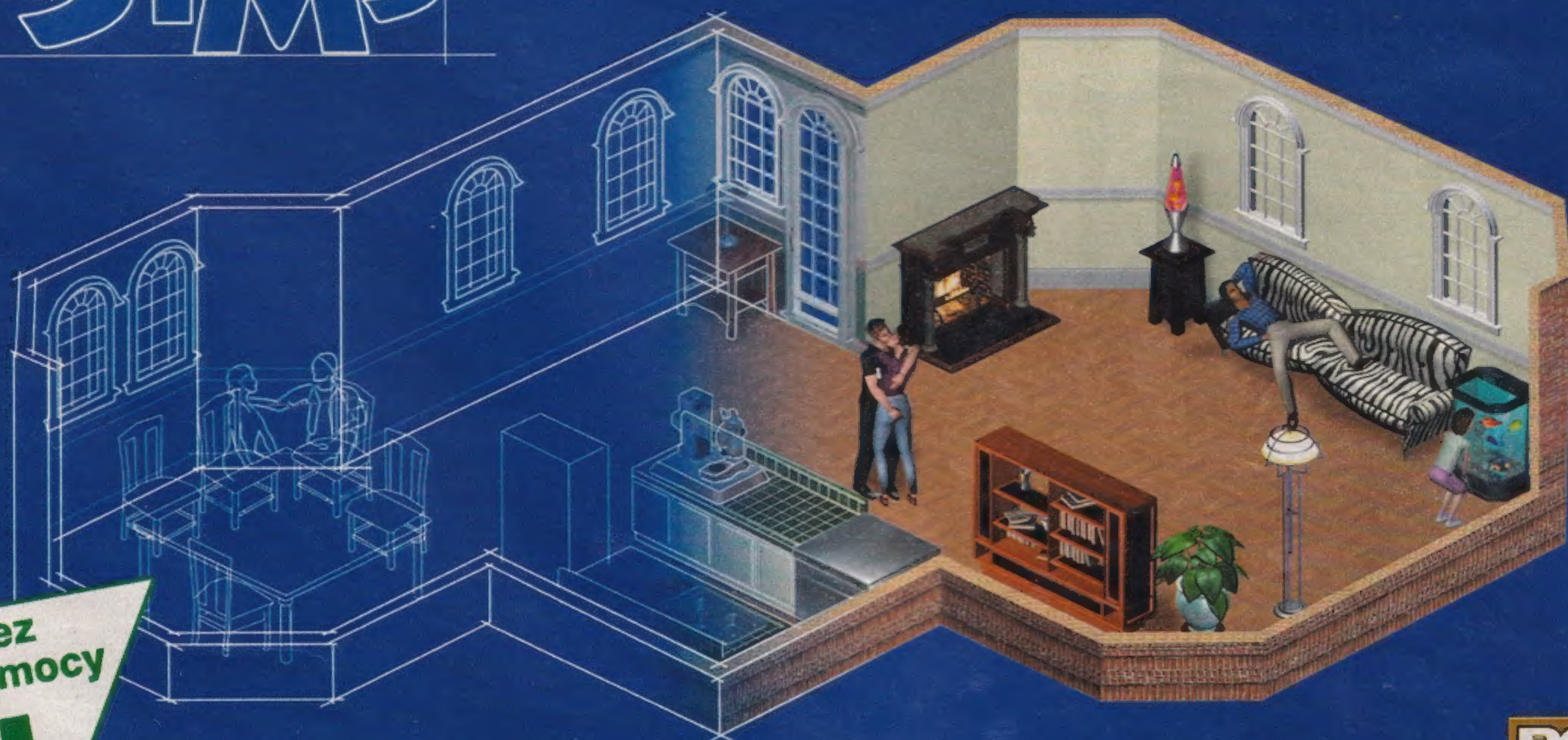
Gry otrzymuje:

Castrol Honda Superbike 2000 -
Łukasz Wysoczański z Gorzowa Wlkp.

Chcesz potulną teściową? A może tolerancyjną żonkę?
 Zdolne i ułożone dzieci? Sympatycznego sąsiada?
 Gorącą kochankę? A może wszystko odwrotnie?
 Ty decydujesz, Ty tworzysz i Ty kontrolujesz.
 A zdawałoby się, że to tylko gra...

The SIMS

The SIMS



bez
przemocy

PC
CD

A na dodatek – całość po **Polsku!**

Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group** Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
 Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69. Witryna Internetowa: <http://www.ipscg.com.pl>



TEL. (022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
 ZYSKUJESZ:
 • OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
 • OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
 • PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO: **109 zł**
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI



Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Sims, SimCity, Maxis, logo Maxis, Electronic Arts oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawną i chronioną własnością poszczególnych firm.

CLICK!

DIABLO



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

CD PROJEKT

Copyright © 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.